Pinetti, Philadelphia und Enslin,

oder

die enthüllten Zauberkräfte,

eine

Sammlung

auserlesener leicht auszuführender

magischer = chemischer = und Karten=
Kunststücke

nebst den

interessantesten Scherz= und Pfänderspielen

zur

Belustigung und Unterhaltung

für

frohe Gesellschaften.

Neue gänzlich umgearbeitete und sehr vermehrte Auflage.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

Hamburg und Altona,
bei Gottfried Vollmer.
(Preis 8 ggr. oder 1 mrk.)

Statt der Vorrede.

Das Verdienst des Herausgebers dieser Bogen, besteht, was die Kunststücke betrift, vorzüglich darinn, daß nur solche gesammelt worden, die alle praktikabel sind, ohne bedeutende Kosten und eigentliche Taschenspielerkniffe anzuwenden. Man braucht also, um eine Gesellschaft zu unterhalten, wenig Apparat, meistentheils nur ein Spiel Karten, und wenn sie ja etwas Vorbereitung erfordern, so ist doch alles sehr deutlich und bestimmt angegeben, wie man in wenigen Büchern dieser Art antreffen wird. Diese Sammlung besteht nicht blos aus Kartenkünsten, sondern auch aus magischen und chymischen Kunststücken, und auch Leztere empfehlen sich durch Leichtigkeit der Darstellung und durch eine deutliche Beschreibung aller dabei nöthigen Handgriffe.

Die Gesellschaftsspiele sind zum Theil neu, zum Theil bekannt und zum Theil so verändert, daß sie besser und witziger ausfallen, wie es wohl sonst gewöhnlich ist.

Daß Pfänderspiele zugleich mit geliefert worden, ist blos der jungen Herrn und Damen wegen geschehen, die dergleichen Spiele zu lieben scheinen. Den Beschluß machen Räthsel, weil es wohl kommen kann, daß in Gesellschaften, wenn man sich einige Stunden mit Kunststücken vergnügt hat, jemand den Wunsch äußert, seinen Scharfsinn durch Auflösung räthselhafter Aufgaben zu zeigen, und auch für dieses Bedürfniß mußte gesorgt werden.

Vorerinnerung zur zweiten Auflage.

Der Herausgeber dieser Sammlung verschiedener Kunststücke, hatte sich zur Regel gemacht, nur solche zu liefern, die sämmtlich praktikabel sein sollten, ohne bedeutende Kosten und eigentliche Taschenspieler = Kunstgriffe anzuwenden, und eben dadurch, daß man um eine Gesellschaft zu unterhalten, wenig Apparat braucht, hat sein Unternehmen wahrscheinlich so ausgezeichneten Beifall gefunden, daß eine 2te Auflage dieses Werkchens nothwendig geworden.

Wenn auch einige dieser Kunststücke etwas Vorbereitung erfordern, so ist doch alles sehr deutlich und bestimmt angegeben, und in Ansehung der leichten Ausführung mit keinen der bisher bekannten Anweisungen in Vergleich zu setzen. Selbst die magischen und chymischen Kunststücke empfehlen sich durch Leichtigkeit der Darstellung und durch eine deutliche Beschreibung aller dabei nöthigen Handgriffe.

Keine wesentliche Veränderung ist daher bey dieser zweiten Auflage vorgenommen worden, die Räthsel hingegen habe ich ganz weggelassen, weil diesen ein eignes kleines Werkchen gewidmet worden, welches ich allen Freunden dieser Unterhaltung als die geschmackvollste, beste und wohlfeilste Sammlung empfehlen kann: sie führt den Tittel: Sphinx oder Sammlung auserlesener Räthsel, Charaden und Logogryphen. Beytrag zur Schärfung des Verstandes und zur geistreichen Unterhaltung in frohen gesellschaftlichen Cirkeln v. Cl. M * o. Hamburg u. Altona, bey G. Vollmer (Preis 5 gr. (10 ßl.)

An deren Stelle habe ich einige Kunststücke hinzugefügt, in der Hofnung, das Publikum mehr mit diesen als mit Räthseln zu unterhalten. Diese neuen Kunststücke sind zwar mühsamer als die vorhergehenden, die Beschreibung aber so deutlich, daß es wenig Mühe kosten wird, sie zur Zufriedenheit der Gesellschaft auszuführen. Wer noch mehrere Karten = und Rechenkünste wünscht, findet die vorzüglichsten in der so eben erschienenen: Auswahl der vorzüglichsten und interessantesten Kartenkünste nebst den auserlesensten Rechenkünsten als Fortsetzung zu Pinetti, Philadelphia und Enslins enthüllten Zauberkräften. 7 gr. (14 fl.)

Der Herausgeber.

1.

Die leichteste Art, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen.

Man legt ein Kartenspiel auf den Tisch, das man vorher mischen kann; im Hinlegen aber merket man die unterste Karte. Hierauf läßt man Jemanden ein Blatt aus dem Spiele ziehen, sich merken und auf den Tisch legen, worauf man sogleich die ganze Karte setzt. Man läßt die Karte verschiedenemal abheben, sich dann das Spiel geben, durchblättert zum Schein, als ob man zähle, suchet aber eigentlich diejenige Karte, welche anfänglich die unterste von dem Spiel gewesen, dabei denn die zunächst voran liegende diejenige ist, welche die andre Person ausgezogen hat. So einfach dieses Kunststück ist, so täuschend kann es werden, zumal wenn man es etwas schnell macht.

2.

In der größten Gesellschaft zu bestimmen, was eine jede Person für Karten sich in Gedanken gewählt hat.

Man nimmt 20 Karten, legt solche willkührlich zwei und zwei zusammen auf den Tisch, und bittet, daß ein Jeder der Gesellschaft sich 2 Karten heimlich bemerken möge, nämlich eines der Häuflein von 2 Karten, so man gemacht hat. Man nimmt sodann die Karten wieder zusammen, Häufleinweise, ohne sie wieder in Unordnung zu bringen, und legt die Karten auf den Tisch, nach Vorschrift folgender Worte; Mutus, dedit, nomen, cocis oder auch simai, dadlo,

remar, uesul. Es ist gleichviel, welcher Worte man sich bedient, denn die Sache besteht darinne, daß jeder Buchstabe zweimal vorkommt, und nach einer gewissen Ordnung die Blätter zu legen sind. Ersteres wollen wir hier als Beispiel anführen:

M	U	T	U	S
1	2	3	4	5
D	E	D	I	T
6	7	8	9	10
N	O	M	E	N
11	12	13	14	15
C	O	C	I	S
16	17	18	19	20

Das erste Häuflein von 2 Karten legt man zu den Nummern 1 und 13, welches M M ist: das zweite zu den Nummern 2 und 4, U U. das dritte zu den Nummern 3 und 10, T T. und so fährt man also fort, die Karten in Ordnung dieser Buchstaben zu legen (weil jeder Buchstabe doppelt ist). Nun fragt man jede Person, in welcher Reihe ihre beiden Karten liegen, die sie sich gemerkt hat? Antwortet diese nun z. B. in der zweiten Reihe, so sind es die Karten, wo die Buchstaben doppelt sind, nämlich D D. oder 6 und 8. Sagt die Person, daß ihre Blätter in der zweiten und vierten Reihe liegen, so ist es I I. oder 9 und 19, und so fährt man in der Gesellschaft zu fragen fort, und kann auf diese Art die vorher gemerkten Blätter immer richtig bestimmen, weil diese 4 Worte aus 20 Buchstaben bestehen, wovon jeder doppelt ist. Geben nun mehrere Personen einerlei Reihen an, so ist nichts gewisser,

als daß sie einerlei Blätter gewählt haben. Ueberhaupt ist dieses Kunststück am auffallendsten, wenn die Gesellschaft, so sich Blätter in Gedanken gemerkt, aus 12 und mehreren Personen besteht, und wenn man gedachte 4 Worte im Gedächtniß behält, und sich geübt hat, die Karten schnell nach dieser Ordnung zu legen.

3.

Alle Kartenblätter eines Spiels nach der Reihe vorher zu nennen, wie sie ein Anderer abziehen wird.

Man nimmt ein ganzes Spiel von 52 Karten, und legt solches nach folgender Ordnung, die man im Gedächtniß behalten muß:

Eins, fünf, neun, Bube, sechs, vier, zwei, König, sieben, acht, Königin, drei, zehen.

Außerdem, daß diese Ordnung beobachtet wird, legt man die Karten auch noch überdies nach gewisser Ordnung der Farben, Pique, Coeur, Treff, Careau, und zwar auf folgende Art:

1 Pique As.	2 Coeur fünf.	3 Treff neun
4 Careau Bube	5 Pique sechs	6 Coeur vier
7 Treff zwei	8 Careau König	9 Piq. sieben
10 Coeur acht	11 Treff Dame	12 Car. drei
13 Pique zehn	14 Coeur As	15 Treff fünf
16 Car. neun	17 Pique Bube	18 Coeur sechs
19 Treff vier	20 Careau zwei	21 Piq. König
22 Ceur sieben	23 Treff acht	24 Car. Dame
25 Pique drei	26 Coeur zehn	27 Treff As
28 Car. fünf	29 Pique neun	50 Coeur Bube
31 Treff sechs	32 Careau vier	33 Pique zwei
34 Coeur König	35 Treff sieben	36 Careau acht
37 Pique Dame	38 Coeur drei	39 Treff zehn

40 Careau As	41 Pique fünf	42 Coeur neun
43 Treff Bube	44 Careau sechs	45 Pique vier
46 Coeur zwei	47 Treff König	48 Car. sieben
49 Pique acht	50 Coeur Dame	51 Treff drei
	52 Careau zehn.	

Diese Ordnung ist so, daß man nur eine von den 52 Karten wissen darf, um sagen zu können, welches die folgende sein müsse. Wenn man z. B. wissen will, welche Karte auf den König von Pique folgt, so darf man sich nur erinnern, daß in den oben angeführten Versen das Wort Sieben, das nach dem Wort König steht, anzeiget, daß es ein Siebener sey, und da die Farbe, welche auf Pique folgt, Coeur ist, so muß es Coeur sieben sein, und so verhält es sich mit allen folgenden Karten. Liegt nun das Spiel auf oben angezeigte Weise, so kann man alle Karten nach einander vorher nennen, so wie sie eine Person absteht.

4.

Ein Spiel Karten vor die Stirne zu halten, und die Blätter der Reihe nach zu nennen, wie man sie abzieht.

Man theilt das Spiel unvermerkt in 2 Theile, ohngefähr so, daß die Karten in der Mitte mit den Rücken zusammen liegen, nimmt das Spiel hinter sich auf dem Rücken, und bringt das Blatt, welches einem vor Augen gelegen, nach vorne zu, hält das Spiel vor die Stirne, und benennt nun die Karte (die man auf gedachte Weise vorher gesehen hatte) indem man sie abzieht. Indem dies geschehen, muß man das Blatt wieder bemerkt haben, welches einem

vor Augen gewesen, wie man das Spiel vor der Stirn weg und nach dem Rücken geführt. Mit diesem Blatte verfährt man auf die nämliche Art, indem man es nach vornezu bringt, und so kann man das halbe Spiel Karten nennen, welches ziemlich täuschend ist, wenn es, so wie überhaupt bei den meisten Kartenkünsten, schnell gemacht wird.

5.

Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken genommen hat.

Wenn man eine Person ersucht, sich eine Zahl nach eignem Belieben zu denken, so läßt man ihr solche verdoppeln, noch 4 addiren, die ganze Summe mit 5 multipliciren, zu diesem Produkt läßt man noch 12 addiren, und alles mit 10 multipliciren. Endlich bittet man, von dieser letzten Summe 320 abzuziehen, und fragt, wie viel nach diesem noch übrig geblieben sey. Von dieser Summe schneidet man die zwei letzten Zahlen ab, und die vorhergehende Zahl ist alsdann diejenige, welche die Person gedacht hat. Folgendes Beispiel wird solches deutlicher machen, wovon wir annehmen wollen, daß jemand 7 in Gedanken genommen.

Die gedachte Zahl sey	—	7
Verdoppelt —	—	14
Dazu addirt 4, giebt	—	18
mit 5 multiplicirt	—	90
Dazu addirt 12 —	—	102
mit 10 multiplicirt	—	1020
Hiervon abgezogen	—	320
Bleibt	—	700

Wenn hiervon die zwei letzten Ziffern abgeschnitten worden, so bleibt die 7 allein übrig, und zeigt folglich die vorgedachte verborgene Zahl an.

6.

Anzugeben, wie viel eine Person Geld in der Tasche habe.

Hierzu bedient man sich ebenfalls des vorhergehenden Kunststücks, man muß sich aber ausbedingen, daß die Person einerlei Münzsorte zu sich stecke, und also angebe, ob sie nämlich Schillinge, Acht oder Zwölfschillingsstücke oder Dukaten bei sich habe. Wenn sie z. B. Zwölfschillingsstücke habe, und man hätte auf vorgedachte Art 7 Stück herausgebracht, so müßte man denn nicht die Stücken sondern die ganze Summe z. B. 5 Thlr. 4 ßl. angeben, als den Betrag der 7 Zwölfschillingsstücken, und das Kunststück wird dann jedem in der Gesellschaft noch auffallender seyn.

7.

Wenn Jemand in seiner Hand eine Anzahl von Schillingen oder Rechenpfennigen verborgen hält, zu entdecken, wie viel es sind.

Man nimmt in eine Hand eine Anzahl Rechenpfennige, welche man für größer hält als diejenige, welche eine andere Person genommen hat. Dann läßt man dieser Person aus seiner Hand so viel nehmen, daß solche die Zahl in die Hand bekömmt, die man selbst gehabt hat. Was einen nun da übrig bleibt, ist die Zahl, die jene Person zuerst in ihrer Hand verborgen hielte. Z. B. eine Person hätte in ihrer Hand

4 Schillinge verborgen, ich hätte 14 Schillinge genommen, und bäte nun, so viel Schillinge aus meiner Hand zu nehmen, bis sie 14 Schillinge haben würde, so würden nur 4 ßl. übrig bleiben, und das wäre denn die Zahl, die jene Person zuerst in ihrer Hand verborgen gehabt. Um aber dies Kunststück, weil es ziemlich einfach, versteckt zu machen, muß man bei öfterer Wiederholung auch mit der Summe wechseln, so man in die Hand nimmt, und zwar lieber größere als kleinere Anzahl.

8.

Wenn in einer Gesellschaft, die so groß seyn kann als sie will, eine Person einen Ring heimlich genommen, die Person, die Hand, den Finger und das Gelenke zu entdecken, woran sie solchen gesteckt hat.

Man läßt die Gesellschaft um den Tisch herum, oder der Reihe nach sitzen. Dann läßt man die Zahl der Person, die den Ring genommen har, verdoppeln, und zu dieser Zahl 5 setzen. Dann diese Summe mit 5 multipliciren und noch 10 darzu setzen. Zu dieser letzten Zahl noch 1 darzu setzen, wenn der Ring in der rechten Hand ist, oder 2, wenn er an der linken Hand ist, und das Ganze wieder mit 10 multipliciren. Zu diesem Produkt läßt man die Zahl des Fingers setzen, vom Daumen an gerechnet, und alles mit 10 multipliciren. Endlich läßt man auch noch die Zahl des Gelenkes hinzusetzen, und ausserdem noch die Zahl 35. Man bittet sodann, daß man die letzte Summe bekomme, und zieht von solcher 3535 ab: das übrige wird dann aus

4 Ziffern bestehen, von welchen die erste Zahl den Platz oder Person, wo sie sich befindet, die zweite die rechte oder linke Hand, die dritte den Finger und die vierte das Gelenk anzeigt. Man nehme zum Beispiel an, daß die dritte Person den Ring an das zweite Gelenke des Daumens gesteckt habe, so wird solches auf folgende Art erforschet.

Die Zahl der Person in der Reihe	3
multiplicirt mit	2
	6
Zahl die noch zugesetzt werden muß	5
giebt die Summe	11
Wenn diese multiplicirt wird mit	5
so ergiebt sich das Produkt	55
zu diesen addirt man	10
ferner die Zahl der linken Hand	2
macht	67
Dieses wird von neuem multiplicirt	10
giebt zum Produkt	670
Hierzu addirt man die Zahl des Daumen	1
macht also	671
Wieder multiplicirt mit	10
beträgt	6710
Dazu addirt die Zahl des Gelenks	2
und noch weiter	35
Ist also die ganze Summe	6747
Von dieser wird abgezogen	3535
bleibt übrig	3212

Von diesen Zahlen nun bedeutet 3 die dritte Person in der Reihe, 2 die linke Hand, 1 den Daumen und 2 das zweite Gelenke.

9.

Einer Person, die sich im Nebenzimmer befindet, sehen zu lassen, was jemand von der Gesellschaft verlangen wird.

Dieses muß durch ein heimliches Verständniß mit einer Person aus der Gesellschaft veranstaltet werden, und zwar auf folgende Art: man beredet sich mit einer Person, daß, wenn sie sich in dem benachbarten Zimmer befände, und einen Stoß höre, dieser den Buchstaben A, wenn aber zwei Stöße erfolgen, es den Buchstaben B anzeige, und so weiter nach der Ordnung der 24 Buchstaben des Alphabets. Man sagt hierauf, daß man einer Person, die sich in ein benachbartes Zimmer begeben werde, ein Thier, oder den Geist einer verstorbenen Person zeigen wolle, wie es jemand aus der Gesellschaft nur verlangen werde. Damit sich aber kein anderer, als derjenige, mit welchem man die Abrede genommen, dazu erbieten mag, so kann man hinzusetzen, daß eine solche Person sehr beherzt seyn müsse, worauf sich gedachte Person selbst dazu anbieten kann, oder man kann auch vorgeben, daß nicht ein jeder darzu geschickt sey, mit Geistern umzugehen, daß man aber zu gedachter Person besonders Zutrauen hege. Wenn sich gedachte Person in das Zimmer begeben, so läßt man einen aus der Gesellschaft den Namen eines Thieres oder Person auf Papier schreiben, so dem Abwesenden erscheinen soll. Man verbrennt sodann das Papier, legt dessen Asche in einen Mörser, schüttet zum Schein noch etwas anders dazu, oder auch die Asche von Papier, worauf man verschiedene Karaktere geschrieben hatte, und

nimmt nun den Stößel, als wenn man alles recht fein zerreiben wolle. Hätte jemand z. B. das Wort Katze aufgeschrieben, so stößt man zuerst zehnmal in den Mörser, weil K der zehnte Buchstabe ist; man reibt hierauf ein wenig, um anzuzeigen, daß man für den ersten Buchstaben keine Stöße mehr erwarten dürfe, dann giebt man einen Stoß, um den Buchstaben A anzuzeigen, und so fährt man fort, bis das Wort zu Ende ist. Dann muß jene Person etwas erschrocken hereinkommen, und sagen, sie habe eine Katze gesehen. Um nicht zu irren, muß die Person im andern Zimmer bei jedem Stoße die Buchstaben des Alphabets nachsprechen, und den letzten auf ein Papier mit Bleistift niederschreiben, da man denn am Ende das ganze Wort vor sich haben wird.

10.

Auf ein Blat Papier schreiben, so daß die Schrift nur durch die Wärme sichtbar werde.

Man schreibe mit Essig oder Citronensaft, und bringt man das Papier an das Feuer, das heißt, auf Kohlen, oder legt es auf einen warmen Ofen, so kommen sogleich die Buchstaben sehr deutlich zum Vorschein, wobei jedoch wohl zu merken ist, daß es nach dem schreiben gehörig trocken gewesen sey, ehe man das Papier an das Feuer bringt.

11.

Eine Schrift auf der Hand zum Vorschein bringen, die man vorher nicht bemerkt hat.

Man schreibt unvermerkt auf die Hand, und

zwar mit Urin, einen Namen oder sonst ein Wort, und läßt solches trocken werden. Hierauf schreibt man das nämliche Wort auf Papier, verbrennt solches und reibt mit der Asche die Stelle der Hand, wo man vorher geschrieben hatte, so werden sich sogleich alle Buchstaben sehr deutlich und schwarz zeigen.

12.

Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen.

Man legt einen Faden von mittelmäßiger Stärke einige Minuten in Salzwasser, oder reibt auch blos den nassen Faden mit Salz ab, hängt einen Ring daran, und zündet ihn an, so wird dieser Faden verbrennen und der Ring an der Asche hängen bleiben, es versteht sich jedoch von selbst, daß wenn man den Faden berührt, solcher in Asche zerfällt.

13.

Einen Apfel ohne merkliche Verletzung der Schale inwendig zu zerschneiden.

Man nehme eine subtile Nadel mit einem festen Faden, und nähe damit auf einer Seite des Apfels in einem Zirkel unter der Schale herum, indem man immerfort mit der Nadel in der Oefnung wieder hinein sticht, durch welche man selbige wieder herausgezogen hat. Man muß aber immer nur kurze Stiche thun, und anfänglich einen guten Theil vom Faden außen hängen lassen. Auf solche Art fahre man mit dem Durchstechen unter der Schale mit Nadel und Faden immer fort, bis man in einem Zirkel rings

um den ganzen Apfel gekommen ist. Hierbei ist zu bemerken, daß man den Zirkel neben dem Kröbs des Apfels herumführen muß. Dann fasse man bei demjenigen Löchelchen, woselbst man mit dem Nähen den Anfang gemacht, beide Enden des Fadens, drücke das eine mit dem Finger fest an den Apfel, und ziehe an dem andern Ende stark über deinen anhaltenden Finger hin, bis der ganze Faden auf solche Weise aus dem Apfel heraus ist. Auf eben diese beschriebene Art verfährt man auch auf den übrigen drei Seiten des Apfels, doch so, daß der Zirkel nicht allzu groß werde, noch daß man dem Kröbs zu nahe kommt, weil sonst der Faden denselben nicht durchschneiden kann, und folglich zerreißen muß. Wenn man nun einen solchen im innern zerschnittenen Apfel unter mehrern jemanden vorlegt, so wird solcher nach dem Schälen von sich selbst in viele Stücke zerfallen.

14.

Eis in einem Glase vorzustellen.

Man thut in ein kleines Arzeneiglas fein gestoßenes Glaubersalz, und gießt etwas wenig Wasser darauf. Setzt solches an einen kühlen Ort, so wird es wirkliches Eis zu sein scheinen; macht man es aber in der Hand oder am Feuer warm, so wird es fließend. Das nämliche geschieht auch, wenn man Terpentinöl auf sperma ceti, oder Wallrath gießt.

15.

Eine Karte zu errathen, die eine Person in Gedanken genommen.

Man nimmt ein Spiel von 21 Blättern,

legt die Blätter der Reihe nach in drei verschiedene Häuflein, daß also in jedes Häuflein 7 Blätter kommen; fragt nun, in welchem von diesen dreien Haufen das Blatt liege, welche die Person in Gedanken genommen. Dieses Häuflein legt man in die Mitte der übrigen beiden, indem man die Häuflein zusammen nimmt, und fängt auf die nämliche Art wieder an, die Blätter in 3 Haufen zu legen: fragt ebenfalls wieder, in welchen Haufen gedachte Karte gelegen, und nimmt dieses Häufchen abermals in die Mitte. Auf die nämliche Art verfährt man auch zum drittenmale, und wenn man nun das ganze Spiel zusammen genommrn, so wird das 11te Blatt dasjenige seyn, welches die Person zuvor in Gedanken genommen hatte.

16.

Die Augen der untersten Kartenblätter von drei Häufchen, die man hat machen lassen, zu errathen.

Man läßt einer Person aus einem Piquetspiele 3 Blätter nach Belieben aussuchen, und erinnert zuvor, daß das As eilf Augen, die Figuren zehen, und die andern Karten so viel gelten, als sie Augen haben. Wenn sie nun diese 3 Karten erwählet hat, so sagt man, daß sie solche heimlich auf den Tisch legen solle, als noch Augen bis zu 15 fehlen, das ist: es werden zum Beispiel auf die 7 noch 8, auf das As 4, und auf die 10 noch fünf Blätter gelegt. Alsdann läßt man sich die übrig gebliebenen zurückgeben, und zählt, wie viel Karten noch übrig sind. Addirt zu dieser Zahl 16, so wird man

in allen Fällen die Zahl der Augen von den drei untersten Blättern erhalten, wie man aus diesem Beispiele ersiehet, da nämlich noch 12 Karten übrig bleiben, wenn zu diesen noch 16 addirt werden, so erhält man für die ganze Summe 28, welches die Anzahl der Augen auf diesen 3 Karten ist.

17.

In einer warmen Stube aus Wasser Eis zu machen.

Man nehme Schnee, und vermische solchen auf einem töpfernen oder zinnernen Teller mit einer Handvoll Küchensalz. Auf diese Vermischung setze man einen andern Teller mit kaltem Wasser und Schnee, beide zusammen auf ein glühendes Kohlbecken. So wie der mit Salz vermischte Schnee auf dem untern Teller zu schmelzen anfängt, so wird das auf dem obern Teller befindliche Wasser von unten zu frieren anfangen, und endlich ganz in Eis verwandelt werden.

18.

Eine rothe Rose schnell in eine weiße zu verwandeln.

Man nimmt eine rothe Rose, die völlig aufgeblüht ist, thut glühende Kohlen in ein Kohlbekken, und wirft ein wenig Schwefel darauf, hält man die Rose über den Dampf, so wird sie weiß werden. Steckt man sodann die Rose ins Wasser, so wird sie nach einigen Stunden ihre vorige rothe Farbe wieder bekommen.

Hat man nun eine Rose auf die angezeigte Weise zubereitet, so setzt man sie in ein Blu-

mengefäß, und übergiebt sie einer Person, daß sie solche in dem Schrank verschließen möge; wenn nun selbige nach 3 oder 4 Stunden den Schrank öffnet, wird man eine rothe Rose statt einer weißen finden.

19.

Den sogenannten Arbor dianae zu erhalten.

Man löset 1 Loth fein Silber in 3 Loth starkem Scheidewasser, in einem gläsernen Gefäß oder kleinem Kolben auf, schüttet hernach diese Auflösung in ein gläsernes Gefäß, das größer, und unten weit ist, mit 3 Unzen Quecksilber und 1 Pfunde Wasser, und läßt es an einem Orte ruhig stehen, ohne alle Schüttelung. Nach wenigen Tagen wird man darauf sehen, daß das Quecksilber mit einer Menge kleiner silberfarbigen Aeste ganz bedeckt ist, die den Aesten kleiner Rosenstöcke, oder dem Grase ähnlich sehen. Diese Wirkung wird nach 1 oder 2 Monaten immer stärker, und das Gesträuche noch artiger werden. Das Silber und Quecksilber gehet hierbei nicht verlohren.

20.

Eine Schrift zu schreiben, die mit einem besondern Wasser überstrichen, gänzlich verschwindet, und an deren Stelle eine andre verborgene Schrift erscheinet.

Man nehme eine klare Auflösung von gemeinem Vitriol in Wasser, schreibe mit selbiger auf ein Papier, was man jemanden im Geheim bekannt machen will, so wird man nach der Abtrocknung nichts davon auf dem Papier erken-

nen. Damit man aber zur Vermeidung des Argwohns auf diesem Papier eine Schrift zeigen könne, so zerreibe man etwas Zunder, sehr zart mit schwachem Gummiwasser ab, daß es einer Dinte ähnlich werde, und schreibe damit zwischen die Zeilen der verborgenen Schrift, die man etwas weit von einander geschrieben haben muß. Wenn nun die andre Person die verborgene Schrift lesen will, so nimmt sie abgeredter Maaßen ein starkes abgekochtes Galläpfelwasser, taucht ein reines Schwämchen darein und wischet damit die schwarze Schrift von dem Papier ab, wobei zugleich die zuerst verborgen gewesene Schrift zum Vorschein kommt.

21.

Mit 2 Schillingen oder Rechenpfennigen ein sehr täuschendes Kunststück zu machen.

Hierzu wird erfodert, daß man einen Schilling in dem Zipfel eines Schnupfstuches verborgen habe, welches am leichtesten geschieht, wenn man den Schilling in die Ecke des Tuchs wikkelt, solches mit einer kleinen Nadel befestigt, damit beim Schütteln nichts herausfalle. Ist dies geschehen, so läßt man sich von jemand aus der Gesellschaft einen Schilling geben, den er allenfalls besonders zeichnen kann, und verspricht, ihn in das Schnupftuch zu wickeln, zwischen 2 Fingern der rechten Hand überm Tisch zu halten, und daß, wenn man zu drei verschiedenen malen damit auf dem Tisch schlagen werde, in eine Tasse fallen zu lassen, die man unter dem Tisch halte. Dies wird auf folgende Art ausgeführt: man hält mit der linken Hand, in

welcher man den einen Schilling zugleich mit verborgen hält, eine Tasse unter dem Tisch, in der rechten Hand das Tuch, das man vorher einigen zeigt, und fühlen läßt, daß der Schilling sich noch darinne befinde, und indem man das drittemal mit dem Tuche auf dem Tisch schlägt, läßt man mit der linken Hand den Schilling in die Tasse fallen, und schüttelt mit dem Tuche, um zu zeigen, daß der Schilling nicht mehr in solchem vorhanden sey.

22.

Geschriebene Worte im Dunkeln zu lesen.

Dieses Kunststück muß man nicht eher in Vorschlag bringen, bis man eine Pfeife Taback angesteckt hat, dann erbittet man sich, ein Wort oder Zahl, welches mit Kreide an einem bestimmten Ort, zum Beispiel in die Mitte der Thüre geschrieben worden, im Dunkeln zu lesen. Man nimmt dann noch einen aus der Gesellschaft mit sich, wenn der Eine in die Pfeife bläßt, und solche in die Gegend des geschriebenen Worts hält, so wird der Andre sehr deutlich solches lesen können, und niemand von der Gesellschaft wird darauf fallen, daß es mittelst der Pfeife geschehen sey.

23.

Feuer ohne Verletzung auf den Händen zu tragen.

Man rühre Eidotter, Gummi und ein wenig Kraftmehl unter einander, und mit diesem Brei schmiere man die Hände ein. Wenn sie nun trocken geworden, so kann man glühende Kohlen eine gute Weile auf den Händen tragen.

24.

Funken aus dem Munde zu speien.

Man zerkaue im Finstern Zuckerkand, und zerknirsche ihn mit den Zähnen, diese elektrischen Funken lassen sich sogar mit Vergnügen hinunterschlucken, und heilen den Husten.

25.

Die Gesichter der Gesellschaft scheuslich vorzustellen.

Man lasse Kochsalz und Safran in Branntewein zergehen. In die Flüßigkeit tauche man Flachs ein, und zünde solches an. So lange das getränkte Werg brennt, verwandelt sich die weiße Gesichtsfarbe in eine grüne Maske, und die Lippen werden Olivengrün.

26.

Eine Art von erhabenen Schnitzwerk auf einem frischen Ei anzubringen.

Dazu wählt man ein Ei von ziemlich dicker Schaale, wäscht es in frischem Wasser rein, und trocknet es an Leinwand ab. Dann hält man in einem Löffel ein wenig Talg oder Fett über das Feuer. Ist solches geschmolzen, so bedient man sich dessen statt der Dinte, und mit einer frisch geschnittenen Feder wird eine beliebige Zeichnung auf das Ei gemacht. Wenn dieses geschehen, so hält man die 2 Enden des Eies zwischen 2 Fingern und legt es sanft in ein Glas mit starkem Weinessig, darinn man es 3 bis 4 Stunden liegen läßt. Während dieser Zeit zernagt die Säure des Essigs einen ziemlichen Theil der Ei-

schaale, weil sie aber nicht diese Würkung an den Fettzügen verrichten kann, so behalten dieselbe ihre erste Dicke, und sie bilden also das verlangte erhabene Schnitzwerk.

27.

Einen Vogel zu erschießen, und ihn wieder lebendig zu machen.

Um diesen Versuch zu machen, bedient man sich einer gewöhnlichen Pistole, welche man mit Pulver ladet, und wobei man blos die Vorsicht gebraucht, anstatt des Bleies eine halbe Ladung Quecksilber zu nehmen. Schießt man denn auf einen Vogel, so fällt er scheinbar todt zur Erde, und in wenig Minuten wird er wieder aufleben.

28.

Ein Stück Stahl wie Blei zu schmelzen.

Man bedecke ein Stück Stahl in einem Schmelztiegel mit einer Handvoll pulverisirten Spießglase. Sobald der Tiegel in einem Haufen glühender Kohlen zu glühen anfängt, so zerfließt der Stahl wie Blei, und man kann ihn in eine eiserne Form ausgießen. Oder man faßt ein Stück glühenden Stahl mit einer Zange, und hält ein Stück Schwefel daran. In dem Augenblicke der beiderseitigen Berührung fängt der Stahl an wie eine Flüßigkeit zu tröpfeln, und im Wasser Eisenschrot zu bilden.

29.

Das Elementenglas, oder viererlei Flüßigkeiten in einem Glase zusammenzusetzen, die sich nicht mit einander vermischen lassen.

Man füllet von einem länglichen Gläschen

den vierten Theil mit Quecksilber an. Auf dieses gießet man eben so viel von einer vollkommen gesättigten Weinsteinsalz-Auflösung. Dann eben so viel von Alkohol oder stärksten Weingeiste, und den Ueberrest füllet man mit Terpentinöl an. Wenn man nun diese 4 Flüßigkeiten durch einander schüttelt, so scheiden sich solche nachher von selbst wieder, indem sich keine dieser Substanzen mit einander vermischet. Oder: man nehme gewaschene Eisenfeile, Weinsteinöl, weißes oder rothes Steinöl und Weingeist, doch muß man mehr gemeinen Weingeist als Weinsteinöl nehmen, weil das Phlegma des Weingeistes das Weinsteinöl vermehren hilft.

30.

Eine Schrift durch die Eierschaale durch zu zeichnen.

Man gieße scharfen Weinessig auf ein fein gemahltes Pulver von Alaun und Galläpfeln, um eine Art von brauner Dinte zu machen. Mit dieser schreibe oder zeichne man auf die Eierschaale des Eies. Wenn die Züge darinn eingetrocknet sind, so lege man das Ei in scharfes Salzwasser oder starken Essig, 4 Tage lang. Dieses macht, daß die Züge verschwinden, weil der Essig die Erde der Eierschaale mit einer Menge von Schaum auflößt. Um nun auch die geheime Schrift zu lesen, lasse man das Ei kochen, und man wird mit Vergnügen sehen, wie sich die Schrift in das harte Eierweis eingenagt hat.

31.

Ein Zimmer in Flammen zu setzen.

Man löse kleine Stücke Kampfer kalt in guten Branntewein auf. Diesen läßt man bei verschlossenen Thüren und Fenstern in einem Gefäße auf Kohlen abrauchen. Tritt nun jemand mit einem brennenden Lichte in das Zimmer, so geräth die ganze Luft desselben auf einen Augenblick in Flamme.

32.

Einige Häufchen mit der Karte zu machen, um zu wissen, was für Blätter aufliegen.

Hierbei muß man zuförderst sich die oberste Karte des Spiels bekannt machen, und solche in Gedanken behalten, man macht sodann einige Häufchen und verspricht jede Karte des Haufens, die man abziehen werde, im Voraus zu bestimmen. Man hätte z. B. 4 Haufen gemacht, wovon man die oberste Karte des vierten Haufens wüßte, daß solche Coeur König wäre, ehe man die Karte vom ersten Haufen abzieht, sagt man, hier soll Coeur König seyn. Indem man sie besieht, aber keinen andern von der Gesellschaft sehen läßt, versichert man, daß solches richtig sey, und nimmt sie stillschweigend in die Hand. Diese Karte wäre nun z. B. Treff viere gewesen, so bestimmt man, ehe man die vom zweiten Haufen abzieht, daß solches Treff viere seyn soll, ist dieses nun z. B. Pique Dame gewesen, so verfährt man auf gleiche Weise beim dritten Haufen, und wenn man gesehen, daß dieser Coeur Bube ist, so bestimmt man beim Abziehen des vierten Haufens (welches die zuerst gesehene

Karte war) den Coeur Buben. Nun zeigt man alle vier Blätter vor, daß solche wirklich die vier vorher bestimmten Karten sind, als Coeur König, Treff viere, Pique Dame, Coeur Bube, welches auffallend ist.

33.

Neun Kartenblätter auf den Tisch zu legen, und dann dreie noch so zu legen, daß man in jeder Reihe viere zählen kann.

Man legt 9 Kartenblätter in 3 Reihen, in jeder Reihe 4. Dann giebt man einen von der Gesellschaft drei Kartenblätter, und bittet, solche so zu legen, daß man überall von beiden Seiten, sowohl zur rechten als zur linken, als auch von unten hinauf und von oben herunter, viere zählen könne, welches man aber nicht so leichtlich zuwege bringen wird. Die Sache besteht blos darinn: man legt ein Blatt auf das Erste in der obern Reihe, das andre auf das mittelste Blatt in der mittlern, und das dritte auf das letzte Blatt in der untern Reihe, so können von allen Seiten, überall viere gezählet werden.

34.

Drei Personen, deren jede sich ein Kartenblatt gemerket, solches unbesehens zuzustellen.

Auf 9 Kartenblätter schreibet man eine besondre Zahl, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Diese Blätter legt man gemischt und unbesehen auf den Tisch in 3 Reihen, so daß in jeder Reihe 3 Blätter zu liegen kommen. Nun nimmt man die drei obersten Blätter, und läßt sie eine Person zur linken Hand besehen, sich eins davon

erwählen und im Gedächtniß behalten, und legt sie alle drei wieder nieder. Eben so verfährt man mit der andern Reihe der drei Blätter bei der Person, die in der Mitte sitzt, und mit der dritten Reihe bei der dritten Person zur rechten Hand. Hierauf nimmt man die 9 Blätter nach einander in dieser Ordnung:

1. 4. 7. 2. 5. 8. 3. 6. 9.

legt sie in die Hand, so, daß das neunte Blatt in der Hand oben zu liegen komme. Hierauf legt man sie nochmals ordentlich auf folgende Weise nieder:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. in drei Reihen, und wiederholt solches noch zweimal, so daß die Blätter insgesammt dreimal aufgehoben und dreimal niedergelegt worden. Nach diesem ergreift man die obersten 3 Blätter, läßt solche von der Person zur linken Hand besehen und fragt, ob das erwählte Blatt darunter sey; bejahet sie solches, so giebt man ihr das Blatt, so zur rechten Hand liegt: verneinet sie es aber, so fragt man die mittlere Person, ob ihr bemerktes Blatt darunter sey, und wenn dies ist, so giebt man ihr das mittlere. Endlich fragt man die dritte Person zur rechten Hand, ob ihr gewähltes Blatt sich darunter befinde? und wenn sie ja sagt, so giebt man ihr das Blatt, so man zur linken Hand hat.

35.

Eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll.

Man kehrt einige Kartenblätter von einem

ganzen Spiele um, so, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe, läßt eine von oben abheben, besehen und oben wieder darauf legen. Hierauf nimmt man das Spiel zwischen zwei Finger, bläßt und kehret hierbei ohnvermerkt die ganze Karte in Geschwindigkeit um, und frägt dann, was für eine Karte obenauf gelegen. Die Zuschauer werden denken, daß es dieselbe Karte sey, die sie zuvor besehen, und werden beim Abheben das Gegentheil finden.

36.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und hernach zu machen, daß, wenn das ganze Spiel gegen die Decke in die Höhe geworfen wird, nur allein das besehene Blatt daran sitzen bleibt, die andern aber alle herunter fallen.

Man leget die Karten nach der Ordnung, so daß die Bilder eben sowohl als die andern Karten grade liegen, und läßt eine Karte ausziehen, drehet hernach die ganze Karte schnell um, und läßt die ausgezogene wieder einstecken. Alsdann suchet man in der Karte und wird finden, daß die ausgezogene Karte den andern kontrair lieget. Dies Blatt bringt man unter dem Tische obenauf und bestreicht solches mit etwas Vogelleim, alsdann wirft man das ganze Spiel an die Decke, da denn das herausgezogene sitzen bleiben wird, und die übrigen herunterfallen.

37.

Unter drei hingelegten Kartenblättern das mittelste aus der Mitte zu bringen, ohne solches anzurühren.

Dieses ist mehr ein Scherzspiel als Kunst-

stück zu nennen, indem man nichts weiter thut, als das eine Blatt von der Ecke zu nehmen, und es auf die andre Seite zu legen, so daß das Mittelste nun auf der Ecke liegt, ohne daß man solches angerührt hat.

38.

Einen kleinen Feuerspeienden Berg zu bilden.

Reine unverrostete Feilspäne menge man unter einander, mit gestoßenem Schwefel in einem Topfe. Man feuchte alles mit Wasser an zu einem Teige, vergrabe das Gefäß etwan 3 Fuß tief in die Erde und bedecke es mit einem Rasen; so erfolgt in Zeit von 24 Stunden eine so elastische Erhitzung, daß die darüber liegende Erde von der ausgespannten Luft in die Höhe gestoßen wird, und aus den Ritzen eine Feuerflamme herausfährt.

39.

Verwandlung der Milch in Blut.

Man schütte ein Paar Messerspitzen von Weinsteinsalz in das Milchgefäß, so färbt sich die Milch sogleich roth, und bringt der Gesundheit nicht den geringsten Nachtheil.

40.

Ein Metall, so in heißem Wasser flüßig wird.

Wenn man vier Theile Wißmuth mit Zinn und Blei, von jedem zwei Theile, zusammenschmelzt, so zerfließt dieses Gemenge in heißem Wasser, wie das Quecksilber.

41.

Auf Glas zu zeichnen oder zu schreiben.

Wenn man mit einem Griffel von spanischer Kreide oder Cyprischen Vitriol auf eine Glasscheibe schreibt und die Züge mit einem leinenen Lappen wieder wegwischt, so kommt die ausgelöschte Zeichnung so oft wieder, als man gegen das Glas haucht.

42.

Wasser und Bier in einem Glase unvermischt zu haben.

Man fülle ein Bierglas halb mit Bier an, und gieße durch ein reines Tuch so viel Wasser langsam zu, als man will. Das Bier bleibt, weil es schwerer ist, unten, und man kann vermittelst einer Röhre das Bier ohne das Wasser aussaugen.

43.

Ein Ei in eine enghalsige Flasche zu bringen.

Wenn man ein Ei etliche Tage in scharfen Weinessig liegen läßt, bis derselbe die Eischaale zu einem schaumigen Schleime aufgelößt hat, so rollt man es der Länge nach, damit es sich durch den Hals des Glases hindurch pressen lasse, und gießt dann kaltes Wasser in das Glas, so wird es wieder hart und eirund.

44.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu verstecken, hernach drei Karten zu zeigen, worunter die gemerkte Karte nicht zu finden, wenn aber solche noch einmal besehen worden, daß sie doch darunter seyn soll.

In dem ersten Kunststücke ist bereits die leichteste Art angegeben worden, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen, nämlich: daß man sich die unterste Karte des Spiels merket, ein Blatt heraus ziehen läßt, und die ganze Karte darauf setzt. Dieses ist der Grund zu vielen andern Kartenkünsten und auch zu den gegenwärtigen. Denn wenn man auf solche Art die Karte gefunden hat, so steckt man sie unter die andern, doch so, daß solche etwas vorne herausstehe. Hiernächst muß man noch eine andre Karte vorn anstecken, die der ersten gleiche. Hierauf zeigt man die Karte, welche vor der ersten ist, und fragt, ob das jemands Karte sey, die er ausgezogen? Wenn er nein sagt, so läßt man die Karte sinken und zieht in der Geschwindigkeit dessen Karte heraus, welche die andre von den zwei hervorragenden Karten ist, und legt solche auf den Tisch nieder. Man vermischt dann das Spiel fein durch einander, und läßt wieder eine sehen, mit der Frage: ob es diese nicht sey? Sagt er abermals nein, so legt man auch diese zu der vorigen Karte auf den Tisch, und auf solche Art zeigt man noch eine andre, die man ebenfalls zu den andern auf den Tisch leget. Ohngeachtet nun von den niedergelegten Karten, nach des Zuschauers eigner Aussage

keine der seinigen gegenwärtig gewesen, so kann man darauf weiten, es sey unter solchen dreien Karten die seinige mit befindlich.

45.

Drei Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andre unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder bei einander zu bringen.

Anfangs muß man, bevor man die drei erwählten Karten von gleicher Sorte (z. B. 3 Könige, 3 Damen, 3 Buben) auf den Tisch leget, das vierte Blatt mit Geschwindigkeit oben auf den Haufen bringen. Alsdann nimmt man die andern drei Karten und legt eine davon oben, die andre in die Mitte, und die dritte unten. Nun hebt man die Karte ab und legt das unterste Theil oben, so hat man schon die drei gleichen Karten beisammen. Man kann solche auch etwas wenig mischen, um dadurch noch mehr Verwunderung zu erregen.

46.

Ein Spiel Karten in Häuflein zu vertheilen und zu machen, daß die untersten Blätter gemahlte oder schlechte sein sollen, wie man es verlangt.

Hierzu muß man eine besondre Karte zubereiten, so daß man die gemahlten oben, unten die schlechten, aber an beiden Seiten etwas beschneidet, damit eine kürzer als diese, diese aber schmäler als jene werden. Diese Karten nun kann man unter einander mischen und so viele Häuflein davon machen, als einen belieben wird.

Verlangt man alsdann, daß die untersten lauter Bilderkarten sein sollen, so muß man die Karten, wenn man Häuflein macht, nach der Breite, im Fall man aber lauter schlechte unten haben will, dieselben nach der Länge abheben.

47.

Einen eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll.

Man kehret drei oder mehr Kartenblätter von einem ganzen Spiele um, so, daß unten und oben die Karte bedeckt bleibe. Dann nimmt man sie in die Hand und läßt eine von oben abheben und besehen und wieder oben drauf legen. Hierauf läßt man Hand und Karte sinken, kehret die Karte geschwind um und fragt: was für eine Karte obenauf lieget? Die Zuschauer werden nicht anders denken, als daß dieselbe Karte oben lieget, die sie gesehen und selbst drauf gelegt haben, werden aber beim Abheben das Gegentheil finden.

48.

Vier Karten von gleicher Sorte in Gegenwart der Zuschauer an verschiedene Orte zu verstekken, und ohne Vermischung der Karten, wieder bei einander zu bringen.

Man bringe im Anfange vier gleiche Karten unten am Spiel beisammen; hält aber eins von diesen Blättern über die andern nach ber Hälfte, so wie man sie bei dem ordentlichen Spiel zu halten pflegt. Zwischen die allerunterste Karte stecket man heimlich zwei andre und bedecket sie

mit der untersten von gemeldeten vier gleichen. Alsdann ziehet man eine von den untersten hervor, läßt sie sehen, leget sie obenauf und sagt; das ist eine von den vier gleichen Karten. Dann ziehet man eine von unten aus und saget: das ist die andre, und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket man sie mitten in das Spiel, und eben so verfährt man auch mit der dritten. Die Zuschauer werden unterdessen nicht anders glauben, als daß es zwei von den vieren im Spiele sind, und nur eine oben und die andre unten liege, da doch noch drei derselben unten beisammen liegen. Nun läßt man die Karte abheben und setzet die untersten auf den abgehobenen Haufen, so kommen alle viere beisammen.

49.

Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuschauer in eine andre zu verwandeln.

Hierzu ist eine gemahlte Karte am besten geschickt, welche auf der andern Seite weiß sein muß. Letztere Seite hat man mit einem dünnen As beklebt und wie ein rechtes As zugerichtet. Wenn man nun den Zuschauern das Bild gezeigt hat, so legt man die Karte in einem Huth hinein, und kehrt solchen geschwind um, so daß es niemand merke. Nun fragt man, was es für eine Karte gewesen, hebt den Huth auf, und die Zuschauer werden ihre Karte in eine andre verwandelt sehen.

50.

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und hernach mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte gewesen.

Man nimmt das ganze Kartenspiel in die Hand, und macht, daß man in der Geschwindigkeit die oberste von allen besehe und behalte. Hernach macht man sechs Häuflein, so groß man will. Nimmt davon den untersten und größten Haufen, und legt von demselben so viel auf den andern, daß man noch eine behalte. Solche überreicht man den Umstehenden mit geschlossenen Augen, oder gehet an eine Seite, daß sie dieselbe sehen, und nach ihrem Belieben unter dem Haufen verstecken mögen, man werde sie wohl wieder finden. Wenn dies geschehen, so öffnet man die Augen, oder kommt wieder hervor, und sucht die erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, welche die andern auch gesehen und versteckt haben.

51.

Einem eine Karte in die Hand zu geben, die er zuvor gesehen hat, und wenn er solche nach einiger Zeit wiederum besiehet, daß es eine andre seyn wird.

Dieß zu bewerkstelligen muß man einem die unterste Karte des Spiels sehen, die nächstfolgende Karte aber ein wenig hinausschießen lassen. Nun läßt man die Hand ein wenig sinken, zieht mittlerweile die Karte heraus, die man ein wenig oben hinaus gebracht hatte, giebt sie demjenigen, der sie besehen hatte, in die Hände, um

solche recht fest zu halten. Nach einiger Zeit sagt man, er solle seine Karte besehen und hervorbringen, da er denn nicht anders glauben wird, als daß ihm die Karte in seiner Hand verwandelt sey.

Die vorstehenden Kunststücke sind freilich ziemlich gemein, das heißt, sie sind leicht zu machen, aber auch eben so leicht zu errathen, wenn nicht besonders schnelle Handgriffe dabei angewendet werden, doch das war auch, wie in der Vorrede bemerkt worden, meine vornehmste Absicht. Unterdessen sollen auch hier einige magische und elektrische Kunststücke folgen, die freilich im Vergleich mit jenen Kartenkünsten nicht so leicht auszuführen sind, demohngeachtet aber auch wenige Kosten und keinen großen Apparat erfodern. Es fehlt nicht an Schriften dieser Art, unter dieser Menge empfehle ich besonders folgende, welche den Titel führt: Zaubereien und Wunder nebst Geisterbeschwörung und ihrer Erscheinung. Herausgegeben von Enslin dem Jüngern. 4 Theile, Hamb. und Mainz bei G. Vollmer. Hier findet man die wichtigsten magischen Kunststücke, welche so vieles Aufsehen erregt haben, überaus deutlich vorgetragen, und die ohne großes Maschinenwerk nachzuahmen sind. Allenfalls ein Hohlspiegel und eine Elektrisirmaschine, das ist alles, was sie verlangen. Einige derselben habe ich auch aus dieser Schrift genommen, und mich bemüht, den Vortrag so deutlich als möglich einzurichten. Verhältnißmäßig fodern die hier angegebenen

Stücke einen weniger zusammengesetzten Apparat, als manches kleine Tafelkunststückchen, das eine Menge ängstlicher Vorkehrungen erfodert, und man findet hier die Experimente so vereinfacht, als nur möglich war.

52.

Ein Wachslicht oder Tabackspfeife am Monde oder einem Sterne anzuzünden, und zwar so, daß man ordentlich den Lichtfunken vom Mond oder Sterne herabfahren sieht.

Dieses Experiment ist um so auffallender, da man in grader Richtung vom Mond oder Sterne den Lichtfunken herabfahren sieht. Eine dunkle Nacht, wo die Sterne am Himmel sichtbar sind, aber auf der Erde nicht sonderlich helle machen, kömmt diesen Kunststück vorzüglich zu statten. Man nehme eine schon gebrannte Wachskerze, die desto leichter zündet, und bringe etwas wenige Schwefelleber oben an die Schnuppe.

In seiner Tasche trage man eine kleine stark geladene elektrische Flasche, die man aber sorgfältig verwahren muß, daß sie nicht auslade. Einen starken Drath mit dem Knopfe muß man ebenfalls bei der Hand haben. Nun hält man das Licht oder die Tabackspfeife schief gegen den Mond oder den Stern, woran man sein Licht oder Pfeife anzünden will. Ohnbemerkt steckt man den Drath mit dem Knopfe darauf, der in der Dunkelheit so leicht nicht wahrgenommen wird, und berührt den Knopf mit der elektrischen Flasche, der Funken wird in der Dunkelheit in grader Richtung am Drathe herunterfahren, daß es den Andern scheint, als käme er vom Ster-

ne in grader Richtung herunter. Bei diesem Stück kömmt es vorzüglich auf Geschwindigkeit und Dunkelheit der Nacht an, die den Betrug begünstigt. Vorzüglich hüte man sich, demjenigen, den man es zeiget neben sich stehen zu lassen, sondern stelle ihn vor sich in einiger Entfernung, so wird solches desto täuschender ausfallen.

53.

Eine ganze Gegend en Miniatur in einer Phiole vorzustellen.

Man nehme Scheidewasser, von Alaun, Salpeter und Vitriol bereitet. In diesem Wasser löse man Silber, Quecksilber, Gold und Kupfer auf. Nach diesem löse man noch besonders Salpeter in Scheidewasser auf, und zuletzt schütte man diese Auflösungen in eine Phiole zusammen, mische sie wohl unter einander, und lasse diese Mischung an der Sonne digeriren, bis sie zu wachsen beginnt. Bemerkt man nun den Wuchs und die Blüthe, so gießt man, indem sich das Wasser verringert hat, frisches und helles Wasser daran. So bleibt es stehen. Es werden Berge, Hügel, Thäler, Felsen, Pflanzen, Blumen, Flüsse und dergleichen emporwachsen, die eine vollkommene Gegend darstellen.

54.

Einen Teich anzubrennen.

Wenn man einen stinkenden faulen Teich, dessen stehendes Wasser ganz mit grünem Moos und Meerlinsen überzogen ist, bei schwüler Jahrszeit Nachts mit Stangen bis auf den Schlamm

umrühren und tüchtig durcheinander arbeiten läßt, daß das Wasser ganz schlammig und schwarz werde, und große Blasen über und über den Teich bedecken, so darf man nur diese Wasserblasen mit einer Fackel anzünden, und der Teich wird über und über brennen. Will man Schnee verbrennen, so daß er ordentliche Flammen gebe, so mische man eine ansehnliche Portion Kampfer darunter, oder streue ihn vielmehr auf einen Platz, wo der Schnee nicht allzu hoch liegt. Da der Kampfer mit dem Schnee einerlei Farbe hat, wird man keines vor dem andern erkennen. Man halte ein brennendes Licht daran, und augenblicklich wird eine Flamme entstehen, die zischend über das Schneegefilde hinläuft, und den Schnee verbrennt, daß alsdann der Platz leer davon ist.

55.

Zoroasters Fichtenbäumchen.

Man löse einen Theil reinen Silbers in 3 Theilen Scheidewasser auf, lasse die Hälfte der Auflösung ausdünsten, und thue statt dessen destillirten und von Wassertheilen geläuterten (rektifizirten) Weinessig zweimal so viel hinzu. Dieses Gemische lasse man etwan 1 Monat ruhig stehen; und nach dessen Verlaufe wird man mitten in dem Glaskolben ein Bäumchen sehen, das die Gestalt einer Fichte hat, zwar nicht mit der Farbe des Silbers, sondern weiß und durchsichtig wie Salz. Die Entstehung dieser Zweige ist nichts weiter, als die gewöhnliche Kristallisirung des Silbers, die durch Hinzuthuung des Essig-Salzes nur in Ansehung der Lage ein wenig verändert wird.

(Beinahe das nämliche Experiment, wie das, was oben bereits angeführt worden, um den sogenannten Arbor dianae zu erhalten.)

56.

Nachahmung des Donners.

Im obern Zimmer hänge man eine dünne Kupferplatte von ohngefähr 5 Ellen in der Breite und 6 in der Höhe an 2 Ringen, durch welche Leinen gezogen sind, auf.

Sie muß mitten im Saale schweben, damit sie gleich einer Glocke geschwungen werden kann. An ihr werden metallne Kugeln, welche inwendig hohl seyn müssen, an einer Leine nach einander an der Platte herabgerollt, und zwar an mehrern Enden zugleich, während die Platte beständig in einer mäßig schwankenden Bewegung erhalten wird.

Das Getöse, welches dieses Herabrollen verursachen wird, ist außerordentlich, und ahmt den Donner aufs täuschendste nach, da er nicht nur das tiefe Rollen desselben hören, sondern auch das Erschüttern empfinden läßt.

57.

Nachahmung des Hagels und Regens.

Ein Zilinder von Pappe in der Länge von 4 Ellen wird gemacht, unten und oben verschlossen. In diesen Zilinder müssen eine Menge runder Scheiben eingeleimt werden. Von jedem wird ein Viertheilchen herausgeschnitten. Sie müssen so eingeleimt werden, daß immer eine Oeffnung des einen auf einen Theil der andern Scheibe fällt, der nicht ausgeschnitten ist, kurz

so, daß nie die Oeffnung der einen Scheibe auf die Oeffnung der andern paßt. Nun schüttet man Erbsen oben hinein. Das Geräusch, welches sie in dem verschlossenen Zilinder erregen, indem eine nach der andern durch die Oeffnungen und über die Flächen der Papblätchen hinab rollt, ist dem des Regens täuschend ähnlich, und es dauert sehr lange, bis die Erbsen alle herabgerollt sind. Merkt man das, so darf nur der Zilinder umgekehrt werden. Nimmt man statt der Erbsen Schrot von der gröbern Art, so wird ihr Geräusch die Schlosen und den Hagel nachahmen.

58.

Eine Karte kömmt aus dem Spiele heraus, ohne daß man sie berührt, und springt in die Luft.

Man läßt eine Karte ziehen, die man hernach unter die andern mischt, legt das Spiel in eine Art viereckigten Löffels, den man auf die Mündung einer Bouteille setzt, die ihm zum Fußgestell dient, und in dem nämlichen Zeitpunkte, wenn es die Gesellschaft verlangt, springt die gewählte Karte in die Luft. Das Kunststück ist sehr täuschend und dabei doch überaus einfach. Zuerst muß man von einem Zuschauer eine forcirte Karte nehmen lassen. Hernach legt man das Spiel in den Löffel, so daß die gezogene Karte auf eine in Form eines Häckchens gebogene Stecknadel zu stehen komme. Diese Stecknadel muß an einen Faden befestigt werden, der, da er unter den Karten des Spiels hinauf steigt, auf dem obern Theile des Löffels anliegt, und

wieder durch den Tisch unter den Schauplatz des Künstlers hinabläuft. In dieser Lage muß, sobald ein Vertrauter des Künstlers den Faden anzieht, die Karte und das Häckchen sich erheben, weil der Faden über den stumpfen Rand des Löffels läuft. Wenn man die Karte mit Fertigkeit in den Löffel bringen will, daß der Zuschauer gar keine Vorbereitung gewahr wird, so muß man nicht jene hineinlegen, die man anfangs der Gesellschaft vorgezeigt hat, sondern man muß im Gegentheil sie auf dem Tische lassen, damit man ein andres Spiel nehmen könne, worin die gewählte Karte, der Faden und das Häckchen schon im voraus bereit gehalten sind.

Verbesserte Kunststücke.

59.

Täuschende Kartenkunst.

Man theile ein Kartenspiel in eine beliebige Anzahl Haufen, lege sie nebeneinander, und bemerke sich in demjenigen Haufen, der der letzte seyn soll, ein Blatt — das zweite, dritte, vierte, welches man will. Es sei z. B. das dritte Blatt von oben und dieses der Coeur König. Einer Person, mit der man einverstanden ist, sage man unbemerkt, sie solle wenn man es von ihr verlangen werde, aus diesem letzten Haufen das dritte Blatt von oben (als das bemerkte) nehmen. Wir wollen das Spiel z. B. in 4 Haufen theilen.

Man sage einer Person in der Gesellschaft, daß wenn sie aus dem ersten Haufen ein Blatt nehme, und solches unbesehen und verdeckt auf den Tisch lege, so werde es der Coeur König sein (man nennt ihr nämlich die im letzten Haufen bemerkte Karte.)

Man nimmt das Blatt in die Hand, besieht es, und versichert, daß sie ganz richtig gezogen habe. Nun befiehlt man einer zweiten Person, ebenfalls ein Blatt aus den 2ten Haufen herauszunehmen, und solches ebenfalls verdeckt nieder zu legen, wobei man ihr dasienige Blatt, welches die erste Person zog, und in der Hand ist, als dasienige nennt, welches sie ziehen wird.

Nun nimmt man auch dieses auf, besieht es, mit abermaliger Versicherung, daß es das rechte sei, und läßt alsdann eine dritte Person auf gleiche Art und unter gleichen Bedingungen ein Blatt aus den dritten Haufen nehmen, indem man ihr das von der zweiten Person gezogene und in der Hand habende Blatt, als dasienige nennt, welches der Zufall ihr in die Hände spielen wird. Nun trägt man der einverstandenen Person das Geschäft auf, aus dem vierten Haufen, ein Blatt zu ziehen, wobei man ihr das von der dritten Person gezogene Blatt, als dasienige nennt, welches von ihr gezogen werden wird. Diese nimmt alsdann das ihr anfangs heimlich angezeigte Blatt aus dem letzten Haufen und legt es verdeckt auf dem Tisch nieder. Alle gezogenen Blätter hält man nach der Ordnung neben einander in der Hand. Man frag' nun die erste Person, wie das Blatt geheißen welches man ihr als dasienige genannt hat, wel

ches sie ziehen würde, und muß nun das vierte Blatt unbemerkt vor das erste stecken, und so kann man die Karten in der Folge niederlegen, als sie gezogen und vorher gesagt wurden.

60.

Das nehmliche Kunststück auf andre Art.

Man kann solches auch ohne Einverständniß mit einer Person ausführen, wenn man eine beliebige Anzahl von Blättern aus dem ganzen Spiele auswirft, und eben so viel gleichnahmige Blätter z. B. lauter Coeur Könige, oder Coeur Damen unter das Spiel legt, die alle zusammen bei Verfertigung der Haufen in den vierten, oder überhaupt wenn man mehrere Haufen machen wollte, in den letzten gebracht werden müssen. Man vergesse aber nicht daß unter den ausgeworfenen Karten dieienige mit sein müsse, die mit den gleichnahmigen Karten des letzten Haufens gleichnahmig ist. Bestände dieser aus Coeur Damen, so muß diese Dame mit ausgeworfen werden.

61.

Aus den zuletzt gezogenen Karten die zuerst gezogenen zu nennen.

So leicht dieses Kunststück ist, so habe ich doch schon viele damit überrascht. Hier ist es mit wenigen Worten. Man muß eine Karte durch geschickte Verhaltung des Spiels mit gezwungner Freiheit ziehen lassen. Dies muß geschehen; iedoch um den Verdacht zu entgehen, als habe man die Karte gesehen, wenn man nur einer Person ein Blatt ziehen läßt, so muß man

mehrern Personen, iede ein verschiedenes Blatt auf solche gezwungene Art ziehen lassen, die man alsdann bittet, eine nach der andern ihre gezogene Karte in das Spiel zu mischen, das man, nachdem solches geschehen, nicht wieder zurücknimmt, sondern eine jede der Personen zieht iezt vom Zufall geleitet, ein zweites Blat: aus dem zurückbehaltnen Spiele, und legt solches offen auf den Tisch. Der Künstler, der die Ordnung der Blätter, welche er hat ziehen lassen, und welche es waren, nicht vergessen hat, liest nun aus ihnen als aus einem Buche, die Karten und die Personen, welche sie zogen. Sollte es geschehen, daß die eine oder andre Person das ihr vorgehaltene Blatt nicht zöge, so läßt er sich von diesen ihre gezogenen Blätter nennen, um daraus, wie er vorgiebt, die von den übrigen Personen seinem Wunsche gemäß gezogenen Karten zu erforschen.

62.

Die im Wasser schwebende Wachsfigur.

Man verfertige von Wachs einen Fisch oder sonstige Wasserfigur, doch nicht hohl, sondern massiv. Die Figur muß nach dem Glase proportionirt seyn, wozu ein Provenceröl glas am bequemsten ist. Dieses füllt man halb mit reinem Wasser, und läßt es ruhig werden, damit es sich mit dem Weingeist nicht vermische, den man aus einem Glase mit einem langen Halse Tropfenweise an die innre Wand des Glases auf das Wasser hinabgleiten läßt, bis das Glas bis an den einzusteckenden Pfropfen damit erfüllt ist. Der Weingeist, der leichter ist, als das

Wasser, nimmt auf diese Art die obere Hälfte des Glases ein. Das Wachs, schwerer als der Weingeist, aber leichter, als das Wasser, sinkt in ienen unter, da es hingegen auf diesem schwimmt. Läßt man daher die Figur durch das Glas hinabsinken, so durchbricht sie den Weingeist, und bleibt oben über der Fläche des Wassers, also in der Mitte des Glases schweben. Man kann, wenn man 3 Gläser neben einander stellt, davon das Eine mit beiden Flüssigkeiten, das andre mit Weingeist allein, das dritte mit Wasser allein gefüllt ist, dem Zuschauer die Wahl lassen, ob die Figur sinken, schwimmen oder schweben soll. Durch das Gesicht sind die beiden Flüssigkeiten besonders bei Abend und schicklicher Stellung des Lichts nicht leicht zu unterscheiden.

63.

Eben dieser Versuch, verändert.

Statt des Provenceröglases kann man sich einer weiten Glasröhre bedienen, die unten mit einem mit Pech übergoßnen und mit dem Rande gleich abgeschnittenen Pfropfen verschlossen wird. Man füllt die Glasröhre ebenfalls halb mit Wasser, halb mit Weingeist. Ausser der Figur des vorigen Versuchs hat man noch eine ähnliche, und diese muß man durch Einmischung von Feilspänen so schwer machen, daß sie nur eben und ganz langsam durch das Wasser zu Boden sinkt. Nachdem die Röhre senkrecht aufgerichtet und angefüllt da steht, lasse man den Zuschauern die Wahl, ob die Figur sich in der Mitte des Glases schwebend erhalten oder, nach-

dem sie durch die obere Hälfte des Glases schnell hinabgefahren, alsdann die noch übrige Hälfte ganz langsam zurücklegen solle. Stimmt die vorgewiesene Figur mit der Wahl überein, so kann man das Verlangte sogleich und ohne Umstände sehen lassen. Müßte aber die andre Figur dazu genommen werden, die man in der linken Hand verborgen hält, so darf man sich nur stellen, als ob man die vorgewiesene Figur durch die linke Hand in das Glas passiren ließe, und verbirgt die eigentlich gezeigte Figur in der Rechten.

64.

Das starke Gedächtniß.

Man frage die Gegenwärtigen, ob wohl Einer von ihnen ein so starkes Gedächtniß habe, daß er nach zweimaliger Durchsicht eines Kartenspiels, aus welchem die Bilder ausgeworfen und ein Blatt genommen, alle darin zurückgebliebenen Blätter behalten, folglich dasjenige bestimmen könne, welches in der Karte fehlt? Wird solches verneint, so beginne man seine Kunst folgendermaßen, wobei ich aber als nothwendig voraussetze, daß derjenige, der sich damit abgiebt, ungemein schnell addiren muß. Man lasse also das Spiel mischen, und eine Karte daraus verdeckt bei Seite legen. Nehme alsdann solches zurück, und addire — indem man das Spiel durchblättert — die Augen sämmtlicher Karten so schnell als immer möglich zusammen. Zieht man die gefundene Summe von 220 ab, so findet man die verdeckte Karte nach der Anzahl ihrer Augen, nicht aber ob sie ein

Tref, Pik, Coeur oder Caro sei? Um auch dies zu finden, wird die Karte noch einmal durchblättert, wobei man nur auf die Farben der im Spiele zurückgebliebenen Blätter, die mit der liegenden einerlei Anzahl von Augen haben, sehen darf.

65.

Aus 2 Differenzen, die verborgene Zahl zu finden.

Man sage einem, daß er sich eine Zahl aufschreibe, die größer als 36 und kleiner als 1260 sei. Er hat also die Wahl von 37 an bis zu 1259 und kann unter 1223 verschiedenen Zahlen eine nehmen, welche er will.

Diese nun dividire er durch 35. Dir aber lasse er den Rest nennen, schreibe ihn auf und bezeichne ihn mit a. Dann lasse ihn ferner die von ihm genommene Zahl durch 36 dividiren, und Dir wie das erstemal den Rest bekannt machen, den Du ebenfalls aufschreiben und mit b bemerken mußt.

Nun multiplicire den Rest a mit 36, schreibe das Product bey Seite.

Dann multiplicire den Rest b mit 1225, schreibe das Product unter jenes. Addire beide Producte. Dividire die Summe durch 1260, so wirst du einen Rest erhalten, welcher die gesuchte Zahl ist.

Zum Beispiel:

Es habe einer genommen 1213, so giebt 1213 durch 35 dividirt den Rest 23 a. Ferner giebt 1213 durch 36 dividirt, den Rest 25 b.

Wird nun a oder 23 mit 36 multiplicirt, so erhältst du = = = =	828
Wird b oder 25 mit 1225 multiplicirt, so erhälst du = =	30625
Beide Producte addirt geben d. Sum.	31453 | 24
Dividire 31433 durch 1260 =	1260
	2520
	6253
	1260
	5040
so bleibt Rest	1213

welches also die gewählte Zahl ist.

Die Fortsetzung dieser Karten= und Rechenkünste findet man im zweyten Theil dieses Werks, der so eben unter folgendem Tittel erschienen ist: Auswahl der vorzüglichsten und interessantesten Kartenkünste nebst den auserlesensten Rechenkünsten. (Hamburg bey G. Vollmer. 7 ggr. (14 ßl.)

Gesellschaftsspiele.

Wir liefern hier nur einige wenige, die sich durch eine einfache Darstellung, so wie durch die Heiterkeit, die sie vorzüglich in Cirkeln jüngerer Personen erzeugen werden, empfehlen. Alle Freunde einer abwechselnden, frohen und lustigen Unterhaltung glauben wir übrigens auf folgendes Werk zurückweisen zu müßen, weil es die beßten Spiele von Becker, Kotzebue, Lafontaine rc. enthält. Es führt den Tittel: Gesellschaftsspiele für gesellschaftliche Zusammenkünfte und Freunde einer heitern und lustigen Unterhaltung von Janus, Jovialista. Hamburg und Altona bey G. Vollmer (6 ggr. (12 ßl.) Für Freunde des Gesangs bey muntern Zusammenkünften kann man wohl durchaus kein zweckmäßigers und beßeres Liederbuch empfehlen, als das so eben erschienene: Neues Hamburgisches Liederbuch für frohe Gesellschaften. Enthaltend eine Auswahl der besten Gesänge von Schiller, Göthe, Tiedge, Mathisson, Salis, Voß, Langbein rc. zur Aufheiterung in jedem kleinen, so wie in größern Freundschaftszirkeln. Neue ganz umgearbeitete Auflage, in 3 Theilen. Hamburg bey G. Vollmer.

66.

Das Alphabetspiel.

Der erste in der Gesellschaft fängt z. B. so an: meine Freundin gefällt mir, weil sie aufrichtig ist, sie ißt gerne Austern, wird bald nach Altona reisen, und einen Affen zur Begleitung mit nehmen. Nun frägt er seinen Nachbar: warum gefällt ihnen ihre Freundin? und diese muß in B antworten, etwa so: sie gefällt mir, weil sie billig ist, sie ißt gern Borstorferäpfel, wird bald nach Bergen reisen und einen Bär zur Begleitung nehmen. Auf solche Art wird durch das ganze Alphabet fortgefahren, und ist nichts weiter dabei zu bemerken, als daß das erste Wort immer eine Eigenschaft bezeigen muß, das zweite etwas, was man essen kann, das dritte einen Ort, und das vierte ein Thier. Wer sich auf Dinge nicht besinnen kann, die sich mit dem Buchstaben anfangen, so wie ihm die Reihe trifft, muß ein Pfand geben, eben so auch der, welcher etwas nennt, was mit einem andern Buchstaben geschrieben wird, so z. B. wenn einem die Reihe des Buchstabens B träfe, und man sagte, nach Pommern, so müßte man dennoch ein Pfand geben, weil das Wort nicht mit B, sondern mit P. geschrieben wird.

67.

Ich verkaufe meinen Rock.

Der Erste sagt z. B. ich verkaufe meinen Rock, alle sprechen es nach, einer nach dem an=

dern. Dann, ich verkaufe die Maus, die meinen Rock zernagte, dies wird ebenfalls nachgesprochen, und so damit fortgefahren, da dann allemal noch etwas dazu gesetzt wird, z. B. ich verkaufe die Katze, welche die Maus fraß, die den Rock zernagte ꝛc. Wer sich nun verspricht, wie dies oft der Fall ist, z. B. ich verkaufe die Maus, welche die Katze fraß ꝛc. so muß er ein Pfand geben. Nun geht es immer weiter, z. B. ich verkaufe den Hund, welcher die Katze biß, welche die Maus fraß ꝛc. Ferner, ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, welcher die Katze biß ꝛc. Ferner, ich verkaufe das Feuer, welches den Stock verbrannte, welcher den Hund schlug ꝛc. Auf diese Art kommen viele Pfänder ein, indem wenige im Stande sind, alles richtig nachzusprechen.

68.

Das Marktspiel.

Einer fängt an und sagt: ich komme vom Markte. Der Nachbar rechter Hand fragt sodann: was kauften Sie da? und nun nennt der Erste eine Waare, es gilt gleich, welche, z. B. ein Halstuch, Knöpfe ꝛc. nur muß er das, was er nennt, mit den Fingern berühren, z. B. wenn er den Finger an die Nase hielte, könnte er sagen: ich kaufe Menschennasen. So geht die Frage und Antwort immer weiter, und der Scherz besteht darinne, daß er dasjenige, was er nennt, auch zugleich berühren, im Gegentheil aber ein Pfand geben muß, und es versteht sich von selbst, daß das Spiel nur in dem Fall un-

terhaltend ist, wenn wenige in der Gesellschaft sind, die solches können.

69.

Das Messerspiel.

Man nimmt in die linke Hand ein Messer oder sonst etwas, dreht es etlichemal herum und sagt dabei: wer dies nicht kann, und das nicht kann, der kann nicht viel, und bei diesen Worten nimmt er das Messer in die rechte Hand, und giebt es seinem Nachbar zur Rechten. Diejenigen, welche das Spiel noch nicht gespielt haben, werden glauben, die Kunst bestehe in der Art des Herumdrehens des Messers, geben aber nicht Acht, daß nach dem Herumdrehen in der linken Hand, man es in die Rechte nehmen, und so weiter geben müsse, und dadurch werden viele Pfänder einkommen.

70.

Das Advokatenspiel.

Die Gesellschaft setzt sich in einen Kreis, und eine Person, welche fragt, stellt sich in die Mitte.
Ein jeder ist der Advokat seines Nachbars zur Linken, und hat wieder den Nachbar zur Rechten zum Advokaten.

Nun thut derjenige, der in der Mitte steht, verschiedene Fragen an die eine oder andre Person der Gesellschaft, die aber nur diejenige Person beantworten muß, welche der Person, die gefragt wird, zur Rechten sitzt. Wenn einer nun antwortet, der nicht hätte antworten sollen, so

muß er ein Pfand geben, eben so auch der Nachbar zur Rechten, der den Advokaten vorstellt, und also nicht geantwortet hat.

71.

Das Errathen eines verwickelten Worts.

Einer geht einen Augenblick vor die Thüre, unterdessen sagt jeder von der Gesellschaft ein Wort, welches er in Gedanken nehmen will. Kommt derjenige, der hinausgegangen, wieder herein, so thut er eine Frage an wem er will, und dieser muß in seiner Antwort das Wort hineinbringen, so er in Gedanken genommen. Errathet es dieser, so muß jener hinaus, und dieser nimmt seinen Platz dafür ein, hat er nicht errathen, so muß er den Nachbar eine Frage vorlegen, der denn auf gleiche Weise sein in Gedanken genommenes Wort mit in die Antwort bringen muß. Zum Beispiel will ich einige solche Fragen und Antworten hier beifügen. Es hätte einer das Wort in Gedanken genommen: Verstand, und er würde gefragt; sind Sie gestern in der Komödie gewesen? so könnte dieser etwa antworten: nein, denn man spielte eine Oper und nach meinem Geschmack ist in der Oper wenig Verstand. Oder einer hätte das Wort Bär genommen, und würde gefragt: haben sie gut geschlafen? so könnte er antworten: ach nein, denn ich habe die ganze Nacht von Wölfen, Bären und Löwen geträumt. Man sieht aus diesen Beispielen, daß es nicht immer leicht sey, auf jede Frage eine Antwort zu geben, in welcher das in Gedanken genommene

Wort mit enthalten ist, auch den Fragenden kann das Errathen oft schwer gemacht werden, besonders wenn man geschickt ist, etwas lange Antworten mit vielen Hauptworten zu machen.

72.

Das Lob= oder Tadelspiel.

Man nimmt so viele Blätter Papier als Personen in der Gesellschaft sind, und über jedes wird der Name der Person geschrieben. Nun werden solche zusammen gerollt, und in einen Huth geworfen. Jeder der Gesellschaft nimmt ein Blatt und schreibt einen kurzen Satz darauf, zum Lobe oder Tadel der Person, deren Name über dem Blatt steht, rollt das Papier wieder zusammen, wirft es in den Huth, und so wird damit fortgefahren, bis die ganze Seite zu Ende ist, hernach setzt sich einer von der Gesellschaft in den Winkel, und liest jedesmal den Namen der Person und dasjenige ab, was man zum Lobe und Tadel aufgezeichnet hatte. Daß man sich hierbei in Acht nehmen und nicht körperliche Gebrechen kritisiren müsse, um keinen zu beleidigen, das versteht sich von selbst, aber angenehm ist das Spiel, und in so fern auch lehrreich, weil man Gelegenheit hat, auf diese Art kleine Ungezogenheiten seiner Freunde zu rügen.

73.

Das Errathen der Gedanken.

Um dasjenige Ding, was einer sich in den Sinn genommen, mit 12 Fragen errathen zu können, muß man hinausgehen, und derjenige, der antworten will, muß die Sache, so er in Gedanken genommen, der übrigen Gesellschaft sagen, damit alle Unterhaltung dabei finden. Nun muß man seine Fragen so einzutheilen wissen, zuerst in generelle und dann in specielle, so daß man nach der zwölften Frage die Sache bestimmen kann. Zum Beispiel will ich folgendes anführen: es hätte jemand den Diamant in Gedanken genommen, der in dem Ringe, den er an seinem Finger trüge, befindlich wäre, so würde ich auf diese Art fragen, und jener wahrscheinlich so antworten:

1) Aus welchem Reiche der Natur ist die Sache, welche Sie in Gedanken genommen?

Antw. Aus dem Mineralreiche.

2) Befindet sich die Sache hier im Zimmer?

Antw. Ja.

3) Macht es ein Kleidungsstück von einer Person aus, oder ist es unter die Mobilien zu rechnen?

Antw. Es macht ein Kleidungsstück aus.

4) Tragen es nur Mannspersonen oder Frauenzimmer?

Antw. Beide Geschlechter.

5) Wird es allein getragen, oder in Zusammensetzung mit etwas andern, woran es vielleicht befestigt ist?

Antw. Ganz recht, die Sache ist durch etwas befestigt, damit es getragen werden kann.

6) Aus welchem Reiche der Natur ist die Sache, wodurch oder woran jenes befestigt ist.

Antw. Ebenfalls aus dem Mineralreiche.

7) Ist die Sache, wodurch es befestigt ist, vielleicht von gelber Farbe?

Antw. Ja.

8) Ist die Sache, die Sie in Sinn genommen vielleicht von weißer Farbe?

Antw. Ja.

So wird es wahrscheinlich der Diamant in ihrem Ringe seyn. Man sieht hieraus, daß man es oft in weniger als 12 Fragen beantworten kann. Wer es nun errathen hat, ist frei, und der andre muß hinaus und nun ebenfalls fragen; hat er es nicht errathen, so muß er eines andern in der Gesellschaft seine Gedanken zu errathen suchen, und so lange damit fortfahren, bis er getroffen hat.

74.

Das Vergleich = und Unterschiedspiel.

Ein jeder vergleicht seinen Nachbar mit etwas, und sagt dann, worinne die Aehnlichkeit

und der Unterschied bestehe. Z. B. Ich vergleiche meinen Nachbar mit einer Feuerzange, denn die Feuerzange bringt das Feuer in Flammen, und die Mademoisell N. ebenfalls, der Unterschied aber ist, daß die Feuerzange glühend wird, die Mademoisell oder kalt bleibt.

Oder: ich vergleiche meinen Nachbar mit einem Fächer, denn Herr N. macht Wind wie dieser und ist auch den Frauenzimmern so unentbehrlich wie dieser, der Unterschied aber ist, daß man meinen Nachbar nicht in die Tasche stecken kann.

Bei diesem Spiele aber kommt alles auf Witz und Laune der Gesellschaft an, wenn sie unterhaltend seyn sollen.

75.

Der Vogelbauer.

Es wird hierbei so verfahren: ich nehme zuerst ein Blatt Papier, schreibe die Namen sämmtlicher Personen auf, dann bitte ich jeden in der Gesellschaft, den Namen eines Vogels anzunehmen, und solchen heimlich zu sagen, diesen schreibe ich dabei, und stecke das Verzeichniß in die Tasche. Dann mache ich meinen Vortrag ohngefähr so: ich habe in meinem Vogelbauer Vögel verschiedener Art, als z. B. einen Papagey, eine Nachteule, einen Raben, eine Taube rc. und so nenne ich die Namen der Vögel, so mir heimlich gesagt worden, unter einander. Nun frage ich jeden der Reihe nach,

welchen Vogel schenken Sie Ihr Herz? welchen vertrauen Sie Ihr Geheimniß an? und welchen möchten Sie wohl die Federn ausreißen? Jeder von der Gesellschaft muß antworten, z. B. ich schenke mein Herz der Taube, der Nachteule vertraue ich mein Geheimniß an, und den Papagey reiße ich die Federn aus. Dieses schreibe ich auf ein besondres Blatt, und fahre dann weiter fort. Bin ich herum, so sage ich z. B., Herr A haben ihr Herz der Taube geschenkt, die Taube war Madame B, zeigen Sie also, daß Sie der Taube Ihr Herz geschenkt, durch einen Kuß an. Herr C war die Nachteule, ihn müssen Sie also Ihr Geheimniß ins Ohr sagen, und Mamsell L war der Papagey, statt daß Sie die Federn ausreißen, so lassen Sie sich ein Pfand geben. Auf solche Art fährt man der Reihe nach, fort. Derjenige aber, der einen Vogel nennt, welcher in der Gesellschaft nicht existirt, muß ebenfalls ein Pfand geben.

76.

Der Missethäterstuhl.

Einer geht aus dem Kreise der Gesellschaft, und setzt sich in eine entfernte Ecke des Zimmers. Ein andrer fragt nun einen jeden leise, was er an jenen auszusetzen habe, der auf den Missethäterstuhle sitze, und wenn dieses geschehen, so sagt der Fragende zu dem Sitzenden ohngefähr so: mein Herr! es sind häufige Klagen gegen Sie eingelaufen. Man klagt Sie an, daß Sie in alle Frauenzimmer verliebt sind, daß Sie alle neue Moden mitmachen, daß Sie ge-

wöhnlich spät aufstehen, daß Sie gerne Wein trinken etc. Nun muß der, welcher auf dem Stuhl sitzt, diejenige Klage nennen, welche er ableugnet und zugleich auch die Person angeben, von welcher er glaubt, daß sie solche vorgebracht: z. B. so, ich bereue alle meine Fehler, nur dem nicht, daß ich alle Moden mitmache, und halte Herrn G. für meinen Ankläger. Hat er es nicht getroffen, so muß er sitzen bleiben, und das Spiel geht von neuem an, hat er aber seinen Ankläger errathen, so tritt er wieder in die Gesellschaft ein, und jener muß sich auf den Missethäterstuhl setzen.

77.

Das Sprüchwörterspiel.

Die Gesellschaft theilt sich in 2 Theile, der eine Theil geht ins Nebenzimmer, und kommt mit einander überein, ein Sprüchwort in einer Pantomime vorzustellen, das der andre Theil errathen soll. Z. B. das Sprüchwort: jung gewohnt, alt gethan, etwan auf folgende Art: alle Darsteller, wenn sie in das Zimmer kommen, gebehren sich als Kinder, setzen sich in die Stube, spielen mit Karten, lachen, scherzen und dergl. Wenn sie einige Minuten so zugebracht, dann müssen sie auf einmal die Miene alter Leute annehmen, z. B. krum gebückt gehen, sich ernsthaft um Tisch herum setzen, und die nämlichen Beschäftigungen vornehmen, womit sie sich vorher als Kinder beschäftigten, z. B. Kartenspielen. Errathen die Zuschauer das panto-

mimische Sprüchwort, so ist an ihnen die Reihe, eins vorzustellen, errathen sie es aber nicht, so müssen diese ihre Vorstellung aufs neue anfangen.

Weil aber nicht alle Sprüchwörter sich in Pantomimen gut vorstellen lassen, man auch öfters über deren Wahl ziemlich verlegen ist, so will ich einige der schicklichsten und zugleich der bekanntesten hier beifügen.

Einem jeden Narren gefällt seine Kappe.
Jung gewohnt, alt gethan.
Wer lange wählt, wählt das Schlimste.
Gebrannte Kinder fürchten das Feuer.
Viele Köche verderben die Brühe.
Viele Hunde sind der Hasen Tod.
An vielen Lachen erkennt man einen Narren.
Man sucht keinen hinterm Strauche, man habe denn selbst darhinter gesteckt.
Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.
Der Horcher an der Wand, hört seine eigne Schand.
Gelegenheit macht Diebe.
Man muß das Eisen schmieden, weil es warm ist.
Wer sich gut bettet, der schläft gut.
Er geht wie die Katze um heißen Brey herum.
Allzuviel ist ungesund.
Wer Pech angreift, besudelt sich.
Was lange währt, wird gut.
Wer lang hat, läßt lang hängen.
Ein voller Bauch studiert nicht gern.
Undank ist der Welt Lohn.
Jeder hat sein Steckenpferd.
Eine Hand wäscht die andre.

Jeder weiß am besten, wo ihn der Schuh drückt.
Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.
In der Noth erkennt man einen Freund.
Wer gut schmiert, der fährt gut.
Lange geborgt, ist nicht geschenkt.
Wer den Pabst zum Freunde hat, kann leicht Kardinal werden.
Weiberlist geht über alle List.
Alter hilft vor Thorheit nicht.
Die Katze läßt das Mausen nicht.
Aus Kindern werden Leute.
Besser Neider als Mitleider.
Borgen macht Sorgen.
Das Kleid macht den Mann.
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm.
Der Sparer will einen Zehrer haben.
Ein gutes Wort findet eine gute Statt.
Eine Krähe hackt der andern die Augen nicht aus.
Es ist nicht alles Gold was glänzt.
Gleich und gleich gesellt sich gern.
Jeder fege vor seiner Thüre.
Hunde die viel bellen, beißen nicht.
Mit Schaden wird man klug.
Viel Hände machen ein Ende.
Was einen nicht brennt, soll man nicht löschen.
Wenns am besten schmeckt, soll man aufhören.
Wer den andern vermag, steckt ihn in Sack.
Wer unter Wölfen ist, muß mit heulen.
Wer die Augen nicht aufthut, muß den Beutel aufthun.
Wer gerne tanzt, dem ist leicht gepfiffen.
Wurst wieder Wurst.

Zu geschehenen Dingen muß man das Beste reden.
Viel Köpfe viel Sinne.
Wie der Wirth, so beschert man die Gäste.
Wo Tauben sind, fliegen Tauben zu.
Wie gewonnen, so zerronnen.
Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
Wie die Alten sungen, so zwitschern die Jungen.
Wer Schaden hat, darf für Spott nicht sorgen.
Wie es in Wald schallt, schallt es wieder heraus.
Verstand kommt nicht vor den Jahren.
Noth kennt kein Gebot.
Neue Besen kehren gut.
Kinder und Narren reden die Wahrheit.

78.

Das Nasenspiel.

Die Gesellschaft stellt sich in die Reihe, einer hinter den andern. Dem Ersten werden von dem Zweiten mit beiden Händen die Augen zugehalten. Nun tritt einer aus der Reihe, zupft den Ersten bei der Nase, und stellt sich wieder an seinen Platz. Der Erste muß nun errathen und geht zu demjenigen, den er in Verdacht hat, nimmt ihn bei der Nase, führt ihn an seinen Platz, und stellt sich an jene Stelle. Hat er falsch gerathen, so muß er sich gefallen lassen, daß er wiederum bei der Nase an seinen ersten Platz geführt wird, und das Spiel geht wieder von neuem an; hat er aber die rechte Person getroffen, so ist er frei, und jene Per-

son muß sich nun ebenfalls von dem Zweiten die Augen zuhalten lassen.

79.

Das Handschuhspiel.

Man nimmt einen Handschuh, wirft ihn jemanden aus der Gesellschaft auf den Schooß, und ruft dabei aus, entweder Luft, oder Wasser, oder Erde. Sagt man Luft, so muß diejenige Person, welche den Handschuh empfängt, geschwind ein Thier nennen, das in der Luft ist, sagt man Erde, so muß sie eins nennen, das sich auf der Erde aufhält, und so auch, wenn man Wasser sagt, eins, das im Wasser befindlich ist. Sobald sie geantwortet hat, wirft sie den Handschuh auf den Schooß einer andern Person, und ruft ebenfalls dabei Luft, oder Wasser, oder Erde, worauf denn diese Person auch wieder ein Thier nennt, das in dem Element sich aufhält, welches jener im Werfen ausgesprochen hat, und so geht es weiter. Wer sich nicht gleich auf ein Thier besinnt, oder eins nennt, das sich nicht in dem Elemente befindet, welches der Andre ausspricht, muß ein Pfand geben.

80.

Die heimlichen Fragen.

Eine Person von der Gesellschaft fängt an und fragt heimlich ihren Nachbar zur linken

Hand, zu was dieses oder jenes dient. Der Nachbar, nachdem er die Frage auch heimlich beantwortet hat, fragt alsdann weiter seinen Nachbar linker Hand, dieser antwortet auch, und so gehts in der Reihe herum, zum Beispiel so: A zu B leise: Wozu dient meines Mannes Perücke?

B. leise: Seinen Kopf zu zieren (zu C.) Wozu dient der Blasebalg?

C. leise: Das Feuer anzufachen. (zu D.) Wozu dient der Fächer?

D. leise: Dem Frauenzimmer bei unbequemer Hitze eine angenehme Kühle zu verschaffen. (zu E.) Wozu dient ein Mantel?

E. leise: Für Regen und Kälte. (zu F.) Wozu dient ein Wetterhahn auf den Dächern?

F. leise: Zu zeigen, wo der Wind herkommt. (zu G.) Wozu dienen die zwei Federn auf Ihrem Kopfputz?

G. leise: Die Mode mitzumachen.

Nunmehr fängt der Erstere laut zu sagen an, was ihm sein Nachbar rechter Hand gefragt, und einer linker Hand geantwortet hat, und so gehts in der Reihe herum, z. B. so G. sagt nunmehr laut: F. fragt mich, wozu die zwei Federn auf meinem Kopfputze dienen? und B. antwortet: um seinen eignen Kopf damit zu zieren.

B. laut: G. fragte mich, wozu ihres Mannes Peruque diene? und C. meinte, zu nichts besser, als das Feuer anzufachen.

C. laut: Mamsell B. fragte mich, zu was wohl ein Blasebalg dienen möchte? und D. der ver-

muthlich noch keinen gesehen hat, glaubt, er dient dem Frauenzimmer bei unbequemer Hitze eine angenehme Kühle zu verschaffen.

D. laut: C. fragte mich, wozu ein Fächer dient? und E. antwortet, um einen für Regen und Kälte zu bewahren.

E. laut: D. fragte, wozu ein Mantel diene? und F. versichert, er diene, um zu zeigen, wo der Wind herkomme.

F. laut: E. fragte, wozu die Wetterhähne auf den Dächern dienen, und G. meinte, sie stånden blos um der Mode willen da.

81.

Die Toilette.

Ein jedes Mitglied der Gesellschaft nimmt den Namen eines Stücks der Toilette an: z. B.

Spiegel,	Pomade,
Pudermantel,	Haarnadeln,
Schminke,	Kamm,
Puderbüchse,	Riechfläschchen.

Wenn die Gesellschaft in einem Kreise sitzt, stellt sich eine Person in deren Mitte, und spricht: Madam verlangt ihren Spiegel. Hierauf muß derjenige, welcher den Namen eines Spiegels übernommen, aufstehen, des Stehenden Stelle einnehmen, und so wie dieser (welcher sich nun auf den leeren Stuhl setzt) weiter sprechen: Madam verlangt ihren Kamm. Alsdaun steht der Kamm auf, und so geht es fort. Wer es versteht, und nicht gleich aufsteht, wenn man den

Namen nennt, welchen er angenommen, muß ein Pfand geben. Sagt der Stehende: Madam verlangt ihre ganze Toilette, so müssen Alle aufstehen und die Plätze wechseln, der, welcher übrig bleibt und keinen leeren Stuhl mehr findet, giebt auch ein Pfand, und nennt nachher ein Geräth der Toilette, wie die Vorigen.

82.

Der Kapuziner.

Ein jeder nimmt den Namen eines der folgenden Kleidungsstücke der Kapuziner an:

Mantel,	Bart,
Kutte,	Brevier,
Kapuze,	Rosenkranz,
Sohlen,	Gürtel,
Bettelsack,	Kapuziner.

Die Gesellschaft setzt sich oben in einem Kreis; einer davon stellt sich in die Mitte, und erzählt eine Kapuzinergeschichte. Sobald dieser einen von gedachten Namen ausspricht, muß derjenige, welcher ihn übernommen hat, denselben zweimal aussprechen, spricht Ersterer ihn aber zweimal hinter einander aus, so darf Letzterer ihn nur einmal nachsprechen. Wer dagegen handelt, giebt ein Pfand. Folgende Geschichte kann als Erzählung zum Beispiel dienen: „Sie wissen „meine Damen, daß die Kapuziner, Kapuziner kein Geld bei sich tragen dürfen. Was „ihnen der Bettelsack einträgt, muß hinlänglich seyn, sie zu ernähren. Ein Reisender,

„ließ ich mir erzählen, kam eines Tages an ei„nen kleinen Fluß; er konnte in der ganzen „Gegend keine Brücke entdecken, und war sehr „in Verlegenheit, wie er über das Wasser kom„men sollte, denn er reiste zu Fuß. Als er so „da stand, und überlegte, wie er es anzustellen „habe, wurde er auf einmal in der Ferne eine „Kapuze gewahr. O das ist gewiß ein Ka„puziner, rufte er aus, denn so wie keine „Geige ohne Fidelbogen zu finden ist, wird man „auch keinen Kapuziner ohne Kapuze Ka„puze sehen. Guten Tag Ihr Hochwürden, „sagte der Reisende, als dieser näher kam, Sie „werden eben so verlegen seyn, über den Fluß „zu kommen, wie ich. Er scheint mir nicht sehr „tief zu seyn, antwortete der Kapuziner, ich „will mit meinem Gürtel Gürtel die Kutte „hinaufbinden, und mitten dadurch gehen. Wenn „Ihro Hochwürden es erlauben wollten, versetzte „der Reisende, welcher sich nicht gern naß mach„te, so würde ich mich auf Ihren Kopf setzen, „und an den Mantel anklammern. Ich müß„te Strümpfe und Schuhe ausziehen, und Sie „haben ja die Mühe nicht; auch sichern Sie „ihre Sohlen für den Steinen, welche im „Wasser sind. Der Kapuziner, welcher wohl „einsah, daß der Reisende zu bequem war, und „ihn für seine Gutherzigkeit nachher auslachen „würde, nahm sich nun vor, sich zu rächen, er„laubte ihn aber auf seinen Rücken zu steigen. „Jetzt saß der Reisende rücklings auf dem Rük„ken seiner Hochwürden, welcher seine Kapuze „über den Kopf gezogen, sein Brevier in die „Kapuze gesteckt, und seine Kutte Kutte

„hochaufgehoben hatte. Der Fluß war nun „ohngefähr einen Schuh tief, aber sehr breit. „Als sie mit einander in die Mitte kamen, „wandte auf einmal der Kapuziner den Kopf „herum, und fragte seinen Reuter, ob er auch „Geld bei sich hätte? O ja erwiederte dieser, „Sie befürchten vielleicht, daß ich Sie für Ihre „Mühe nicht belohnen werde. Nein mein Freund, „erwiederte der Kapuziner Kapuziner, ich „bin von deiner Freigebigkeit überzeugt, aber „der heilige Franciskus hat uns streng verboten, „Geld zu tragen. Indem er dieses sagte, schüt„telte er sich, und ließ den Reisenden ins Was„ser fallen. Doch wissen Sie meine Damen, „wie die Kapuziner es machen, wenn sie „Geld bei sich haben wollen, und doch keins „tragen dürfen. Sie machen in ihre Sohlen „Sohlen, einen doppelten Boden, und legen „alsdann das Geld hinein. Auf die Art tra„gen sie kein Geld, sondern das Geld trägt sie.“

Wenn der Erzähler seine Rolle gut spielt, die bemerkte Zerstreuung des einen oder des andern zu benutzen weiß, kann er machen, daß viele Pfänder eingehen, und das Spiel sehr unterhaltend wird.

83.

Ich liebe die Ehe nicht.

Dieses Spiel ist sehr angenehm, besonders wenn die Gesellschaft stark ist, und zwei oder drei Personen darunter sind, denen es schon be-

kannt ist; die Uebrigen werden fast jedesmal ein Pfand geben müssen, wenn es oft zufälliger Weise errathen wird. Zur Probe folgendes:

A) Sagen Sie mir Mamsell B, die Sie zu meiner rechten Hand sitzen, ich liebe die Ehe nicht; mit was könnte ich mir also wohl die Zeit vertreiben?

B) Mit Singen und Springen.

C) Ich liebe weder das Singen noch Springen, Sie müssen mir daher ein Pfand geben. Nun sagen Sie eben so wie ich zu Ihrem Nachbar, ich liebe die Ehe nicht ꝛc.

B) Ich liebe die Ehe nicht, mit was könnte ich mir also wohl die Zeit vertreiben?

C) Ich dächte mit Musik und Tanz.

A) Ganz richtig, Sie geben kein Pfand.

C) Ich liebe die Ehe nicht, womit könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben?

D) Mit der Jagd.

A) Sie geben auch kein Pfand.

D) Ich liebe die Ehe nicht, womit könnte ich mir wohl die Zeit vertreiben?

E) Ich dächte mit Mahlerei und Lectüre.

A) Ein Pfand her, ein Pfand her.

Die ganze Gesellschaft) Das Spiel gefällt uns nicht, denn wir wissen gar nicht, warum wir Pfänder geben müssen.

A) Sobald ich Ihnen diesen Punkt erkläre, so hört es auf, ein Spiel zu seyn; aber ich will ihre Neugierde befriedigen. Es würde z. B. gefragt: Ich will die E nicht, womit kann ich mir also die Zeit vertreiben? und geantwortet: mit Musik, Tanz und Jagd. In diesen drei Worten ist der Buchstabe E nicht befindlich; deswegen durfte man kein Pfand geben: in Singen, Springen und Mahlerei aber sind viele E, wer also das Spiel nicht kennt, wird fast immer ein Pfand geben müssen.

84.

Das Buchstabenspiel.

Man bestimmt z. B. einen Buchstaben, den man in der Antwort auf eine gegebene Frage vermeinen soll, z. B. auf folgende Art: man wäre sich einig geworden, ohne A die Antwort zu geben, und ich würde gefragt: sind sie den Affen gut? so könnte meine Antwort so klingen:

Dieses Thier, von welchem Sie so eben gesprochen, liebe ich vorzüglich, weil es immer lustig zu seyn scheint.

Oder ich werde gefragt:

Werden wir bald aufhören zu spielen?

so könnte meine Antwort ohne A so lauten:

Es ist schon 9 Uhr, ich denke, es ist Zeit zu gehen.

Zur Abwechslung kann man sich auch über andre Buchstaben einig werden, z. B. ohne O zu antworten.

Können Sie den kleinen Kupido?

Antwort:

Es ist ein sehr eigensinniges, aber liebenswürdiges Kind, wie man sagt.

Ingleichen ohne U zu antworten auf die Frage:

Wollen wir nach Tische die Pfänder lösen?

Antwort: O ja, wenn es Ihnen gefällig ist, mir soll es lieb seyn.

85.

Der Spiritus Familiaris.

Dieses Spiel beruht auf Verabredung mit einer Person, zum Beispiel auf diese Art: wenn die Gesellschaft unter einander spricht, so sage ich willkührlich zu dem, mit welchem ich mich verabredet: Spiritus, gehe hinaus. Dieser giebt Acht, welche Person so eben gesprochen hat, wie ich ihn hinausgehen ließ, und bei seinen Hereinkommen nennt er eben diese Person. Zur Probe mag folgendes dienen:

ich) Glauben Sie wohl meine Damen und Herrn, daß Herr B alle meine Gedanken errathen kann? Sie sollen es gleich sehen.

C) Darauf bin ich sehr neugierig.

ich) Nun so gehe hinaus, Spiritus.

Wenn dieser hinaus ist, so sage ich: geben Sie wohl acht, wenn Hr. B. hereinkommt, soll er die Mamsell C nennen, ob ich gleich nicht laut gesprochen, so daß er es nicht hören könne. Nun rufe ich: Spiritus, komme herein! Kommt dieser nun, so nennt er Mamsell C, weil diese zuletzt gesprochen hatte, wie ich Hr. B. hinausgehen lassen. Die Gesellschaft wird glauben, daß man ein Zeichen gegeben habe, daher man sich entweder das Gesicht verbergen, oder hinter einen Vorhang verstecken kann. Man muß es öfterer wiederholen, und andre Personen nennen, damit das Spiel noch auffallender werde.

86.

Das Errathen einer angerührten Sache.

Durch Verabredung mit einem andern kann man verschiedene unterhaltende Kunststücke dieser Art machen, z. B. auf folgende Art: man setzt drei verschiedene Sachen auf den Tisch, etwa den Leuchter oben an, das Glas in die Mitten, unten die Lichtschere. Nun geht einer mit dem man sich verabredet, hinaus, unterdessen einer aus der Gesellschaft eins von diesen drei Stücken anrühret. Wenn das oberste angerührt worden, reibt man sich die Stirne, wischt sich den Mund, oder etwas dem ähnliches, wenn jener herein kommt, und daraus weiß er also, daß der Leuchter angerührt worden. Wenn das, was in der Mitten steht, angerührt worden, fährt man mit der Hand in Busen, oder faßt sich an der Weste an, und bei Anrührung des untersten

greift man ans Knie oder überhaupt an dem untern Theil des Körpers. Wenn man Taback raucht, ist die Abrede noch weniger zu bemerken, man bestimmt nämlich, die Pfeife entweder oben, oder in der Mitte, oder auch unten am Kopf anzufassen, je nachdem einer aus der Gesellschaft etwas von den 3 Stücken angerührt hatte, unterdessen ein andrer hinausgegangen war, welcher beim Hereinkommen mit einem Blick wissen kann, welches eigentlich angerührt worden.

87.

Das Kegelspiel mit verbundenen Augen.

Man stellt die 9 Kegel in grader Linie neben einander, verbindet einem die Augen, stellt ihn in gewisser Entfernung grade davor, und dreht ihn einigemal auf der Stelle herum. Nach dieser Ceremonie muß er eine Kugel unter die Kegel werfen. Man kann sich vorstellen, daß wenn er sich nur ein wenig auf die Seite wendet, er die Kegel bei weitem nicht berührt.

Noch mehr wird es die Zuschauer belustigen, wenn man z. B. einen Topf hinstellt, einen die Augen verbindet, einen Stock in die Hand giebt und sagt, daß er den Topf entzweischlagen soll, welchen er aber nicht treffen, sondern im Gehen eine ganz andre Richtung nehmen wird.

88.

Blinde Kuh sitzend.

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreise beisammen, der, welcher die blinde Kuh vorstellt, steht mit verbundenen Augen in der Mitte, setzt sich auf den Schoos einer Person, und muß diese errathen, jedoch darf er sie nicht mit den Händen berühren. Rathet er richtig, so muß derjenige, welchen er errathen hat, sich die Augen verbinden lassen, und die Stelle der blinden Kuh einnehmen: worauf alsdann jedermann die Plätze wechselt. Rathet er nicht, so muß er sich einen Augenblick entfernen, bis die Gesellschaft die Plätze gewechselt hat, und alsdenn von neuem sich setzen.

89.

Blinde Kuh im Reihen.

Die Gesellschaft tanzt um die blinde Kuh herum, welche in der Mitte steht, sobald die blinde Kuh sagt: steht! so müssen alle aufhören zu tanzen und stehen bleiben, alsdenn berührt die blinde Kuh eine Person mit einem Stäbchen und giebt dreierlei Stimmen an, welche diese sogleich wiederholen muß; kann sie nun ihre Stimme nicht wohl verstellen, so wird sie errathen und muß sich die Augen verbinden lassen.

90.

Hinten weg und vorne dran.

Man stellt sich in einen doppelten Kreis, das heißt, hinter jeder Person, welche im Kreise steht, steht noch eine andre, ausgenommen an einen einzigen Ort, wo noch ein dritter dazu kommt, und folglich drei hinter einander stehen. Ein Spieler nun, der überzählich ist, läuft diesem dritten nach und sucht ihn zu erhaschen; dieser aber, um nicht erhascht zu werden, stellt sich innerhalb des Kreises vor seine zwei Nachbarn linker Hand, so daß derjenige, welcher zuvor der zweite war, dadurch, daß einer sich vor seinen Vordermann stellt, nunmehr der Dritte wird. Dieser dritte, welcher so wie der erstere dritte jetzt befürchten muß, erhascht zu werden, stellt sich ebenfalls vor seine Nachbarn linker Hand: denn wenn er erwischt würde, müßte er den ablösen, welcher herumläuft, um zu haschen.

91.

Die warme Hand.

Eine Person legt das Gesicht auf den Schoos einer andern, und die rechte Hand auf den Rücken. Alle übrigen stehen um diese herum, und eine unter ihnen berührt ihr die Hand mit dem Finger. Hierauf soll diejenige Person errathen, von der sie ist berührt worden. Eräth sie dieselbe, so wird sie von dieser abgelößt.

92.

Das Federspiel.

Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch, legt eine Feder darauf und bläßt dieselbe in die Luft. Derjenige nun, an welchen sie hängen bleibe, muß ein Pfand geben.

93.

Kneipen ohne Lachen.

Dies Spiel dient eigentlich blos dazu, um sich auf Unkosten eines andern lustig zu machen. Ein jeder kneipt seinem Nachbar, jedoch nicht unsanft, zuerst ins Kinn, dann wenn die Reihe herum ist, in die Backen, und zuletzt in die Nase. Hierbei sagt man, daß alle die, welche lachen, ein Pfand geben müssen. Der Nachbar desjenigen, welchen man fexiren will, macht seine Finger mit verbranntem Kork schwarz, und benutzt die Gelegenheit des Kneipens, um ihn schwarze Flecken ins Gesicht zu mahlen.

94.

Das Pfeifchen.

Man hat ein Pfeifchen, welches man von Hand zu Hand gehen läßt, und auf welches man von Zeit zu Zeit pfeift, doch so, daß derjenige, der es suchen muß, es nicht gewahr werden kann. Findet es dieser, so muß derjenige,

bei welchem es gefunden worden, solches nachher suchen. Wenn man nun diesem das Pfeifchen hinten anbindet, und in dem Augenblicke, da er sich es nicht versieht, darauf pfeift, so wird er lange suchen können, bis daß er es errathet.

95.

Das Messer.

Wenn eine Gesellschaft bei der Mahlzeit am Tische sitzt, klopft einer mit dem Messer an ein Glas, auf dieses Zeichen darf sich niemand mehr bewegen. Alle müssen die Stellung, in welcher sie in dem Augenblick, da dieser klopft, sind, so lange beibehalten, bis daß von neuem geklopft wird. Wenn einer z. B. den Löffel am Munde hat, darf er die Speise nicht mehr genießen, und muß in dieser Stellung bleiben. Wenn einer etwas spricht, so muß er das Gesagte so lange wiederholen, bis daß ihm durch das zweite Zeichen erlaubt wird, aufzuhören. Die possirlichen Worte sowohl, als die sonderbaren Stellungen, geben der Gesellschaft zum Lachen Anlaß.

96.

Kämmerchen vermiethen.

Man setzt sich etwas weitläuftig von einander; einer hat keinen Stuhl, und fragt einen andern: haben Sie ein Kämmerchen zu vermiethen? worauf dieser antwortet: bei meinem

Nachbar. Indem er so fragt, müssen die andern beständig mit ihren Plätzen wechseln, und der, welcher keinen Stuhl hat, muß suchen einen dadurch ledig gewordenen Sitz geschwind zu bekommen. Welcher nun dadurch seinen Sitz verliert, muß herumgehen und fragen.

97.

Das militärische Exercitium.

Man stellt die Mannspersonen einer Gesellschaft nach der Größe in einer Reihe, jeder nimmt statt einer Flinte einen Stock, und einer das Kommando. Beim letzten Kommando: schlagt an, fällt die ganze Reihe auf das rechte Knie nieder, und wenn der Kommandeur sagt: gebt Feuer! so giebt er dem ersten einen Stoß, und das ganze Glied, das die Hände hoch hält, als ob es feuern wollte, purzelt über einander weg. Wenn einer dabei ist, der hiervon nichts weiß, so giebt es vielen Spaß.

98.

Das Nadelsuchen.

Einer von der Gesellschaft geht aus dem Zimmer, und die Zurückgebliebnen stecken eine Nadel an einen Ort. Wenn der Herausgegangene herein kommt, so muß ein anderer durch schwächeres oder stärkeres Spielen auf einer Violine oder auf dem Klaviere dem Suchenden anzeigen, ob er nah oder fern von dem Orte ist,

wo die Nadel steckt, und ganz zu spielen aufhören, wenn er sich davon zu sehr entfernt. Hat er die versteckte Nadel gefunden, so geht ein andrer hinaus, und man versteckt die Nadel an einem andern Ort.

99.

Der Redner.

Einer setzt sich auf den Stuhl, und nimmt einen andern auf seinen Schoos. Der erste zieht einen Schlafrock so an, daß dessen Rücken vor dem auf dem Schoose sitzenden herunter hängt, worunter derselbe seine Hände verbirgt. Der zu unterst sitzt, wird mit einem Tuche bedeckt, daß man nichts von ihm sieht, und muß in seinen Taschen verschiedene Sachen in Bereitschaft haben, als Bürste, Karte, Dose rc. welche er mit leichter Mühe hervorbringen kann. Der zu oberst Sitzende kann ein Buch vor sich haben, und fängt an eine Rede aus dem Stegreife zu halten, wozu der zu unterst Sitzende die Gestus so possirlich als möglich macht, und bald dieses bald jenes aus seiner Tasche hervorbringt, und dem Sprecher bald das Buch umwendet, oder bei der Nase kriegt, oder übers Gesicht fährt rc. Wenn der Sprecher gut Mundwerk hat, und der andre possirliche Gestus dazu machen kann, so ist es für die Zuschauer sehr unterhaltend.

100.

Der Sekretär.

So viel Personen sich mit diesem Spiele beschäftigen wollen, so viel Zettel schneidet man, und schreibt über jeden derselben den Namen einer Person darauf. Dann wickelt man jeden zusammen, thut sie alle in einen Huth, und läßt jede Person eine davon herausziehen. Jeder schreibt etwas artiges, galantes oder spöttisches auf denjenigen, dessen Namen er über den Zettel geschrieben findet. Man wickelt darauf dieselben wieder zu, und läßt von neuem ziehen, und wenn die Gesellschaft nicht stark ist, so können die Zettel so oft von neuem herumgegeben werden, als Personen mit schreiben. Wenn die Zettel so oft beschrieben worden, als man ausgemacht hat, so nimmt sie einer aus der Gesellschaft an sich, der am besten verschiedene Handschriften lesen kann, ließt einen Zettel nach dem andern ab, wodurch die Gesellschaft viele Unterhaltung finden wird.

101.

Anweisung, um Pfänder einzulösen.

Wenn das Spiel geendigt, verdeckt derjenige, welcher die Pfänder gesammelt hat, mit einem Tuch, und indem er eins davon in die Hand nimmt, fragt er, was soll das Pfand thun, das ich in meiner Hand habe? Was der Befragte nun antwortet, das muß die Person,

der das Pfand gehört, thun. Folgende Pfänder Auslösungen sind die gewöhnlichsten.

a.

Den Bienenkorb machen.

Wenn das Pfand einer Dame gehört, so setzt sie sich hin, und alle Herren kommen und tragen Honig in den Korb und geben ihr einen Kuß. Gehört das Pfand aber einem Herrn, so macht er eine Dame zum Bienenkorb, die andern Damen stellen Blumen vor, aus welchen er durch einen Kuß von jeder Honig zieht, und in den Bienenkorb durch einen Kuß trägt.

b.

Auf dem breiten Stein.

Die Person, der das Pfand ist, stellt sich in Kreis der Gesellschaft und sagt: ich stehe auf dem breiten Stein, wer mich lieb hat, hol mich heim. Es muß nun, wenn ein Herr steht, eine Dame kommen, und so ümgekehrt, und den Stehenden durch einen Kuß ablösen, und sich hinstellen, und eben so sagen. Es kann so lange einer den andern ablösen, bis sie alle durch sind, oder man kann es auch bei einemmale nach Belieben bewenden lassen.

c.

Pohlnisch betteln gehn.

Eine Dame, der das Pfand gehört, nimmt sich einen Herrn, und so umgekehrt, und gehen nach der Reihe zu jedem, klopfen mit dem Fuß und sagen, wir sind arme Leute, und bitten um einen Kuß.

d.

Einen Schattenriß machen.

Die Person, welcher das Pfand gehört, geht nach Belieben zu einer Person des andern Geschlechts, und küßt ihre Stirne, Augen, Nase, Mund und Kinn, als den Umriß des Gesichts.

Das Küssen ist zwar ein vorzüglicher Zweck beim Auslösen der Pfänder, unterdessen wenn die Gesellschaft keinen Geschmack am Küssen findet, kann man sich auch folgender Abwechselungen bedienen:

e) Wenn das Pfand einer Dame gehört, so soll sie jedem Herrn eine Sottise sagen: wenn es aber einem Herrn ist, so soll er jeder Dame eine Galanterie sagen.

f) Eine lustige Geschichte erzählen.

g) Sagen, wem er in der Gesellschaft am liebsten hat.

h) Soll sich von jemanden, den man bestimmt, bei der Nase herum führen lassen.

i) Soll auf alle Fragen, die man ihm thut, Ja oder Nein antworten.

k) Soll eine lustige Geschichte erzählen.

l) Soll ein Räthsel auflösen.

m) Soll sein Lieblingsliedchen singen.

Oekonomische und chymische Rezepte, theils zum Nutzen, theils zum Vergnügen.

102.

Wie man mit einem leeren Glase einen, etliche Pfund schweren, Körper in die Höhe heben kann.

Man verdünne die Luft in einem Weinglase durch angezündetes Papier, lege ferner ein feuchtes Leder auf einen glatten ebenen Körper, z. B. eine metallne Platte, und drücke das Weinglas darauf fest an, so wird dieses mit der Platte stark zusammen hangen, so daß man dieselbe, wenn sie auch einige Pfund schwer ist, durch das daran hangende Glas in die Höhe heben kann.

103.

Kornbranntewein den üblen Geschmack zu benehmen.

Das beste Mittel hierzu ist, daß man auf eine Lauterblase voll Branntewein, bei der ersten Läuterung 3, 4 bis 6 Hände voll gesiebte Asche, nebst einigen Händen voll Salz, zu dem Branntewein schüttet, und ihn darüber abzieht. Die letzte Rectification kann alsdann ohne fernern Zusatz vorgenommen werden, wobei man einen reinen Geist erhalten wird.

104.

Mittel wider die Raupen.

Man nimmt Genistakraut, zerschneidet es klein und weicht es eine Nacht durch in heiß aufgeschüttetes Wasser ein, den andern Morgen besprengt man mit dem Wasser die Bäume, den Kohl und die Pflanzen, auf welchen sich Raupen spüren lassen. Das Wasser bekommt von der Genista eine Eigenschaft, welche die Raupen tödtet, ohne den Früchten den geringsten Schaden zuzufügen. Es muß jedoch einigemal wiederholt werden.

105.

Mittel für Ameisen, so den Obstbäumen Schaden zufügen.

Die Ameisen können nie anders, als durch das Aufkriechen an den Stamm, auf den Baum kommen. Dieses kann man vermeiden, wenn man in der Mitte des Stammes rings um den Baum, einen 4 Fingerbreiten Ring von Theer bestreichet, worüber selbige nicht wegkriechen können.

106.

Mittel die Warzen zu vertreiben.

Zu Vertreibung der Warzen darf man nur solche mit einer Tinktur von spanischen Fliegen, 8 bis 12mal des Tages, mit einer kleinen Feder behutsam bestreichen, oder sie mit einem kleinen Blasenpflaster einige Tage bedecken.

107.

Leinenzeug auf dauerhafte Art gelb zu zeichnen.

Man thue etwas Eisenfeil mit eben so viel Salz in ein kleines steinernes Gefäß, und gieße so viel Essig darauf, daß es eine dünne breiförmige Gestalt erhalte. Wenn man dieses Mengsel ohngefähr 8 Tage hat stehen lassen, und mittlerweile oft umrühret, so kann man mit

einer Feder beliebige Buchstaben in die Wäsche zeichnen, und von sich selbst trocknen lassen. Diese Zeichnung wird gelb und von beständiger Dauer.

108.

Haare schwarz färben.

Man nimmt Galläpfel, und thut solche in ein neues Gefäß, und bratet sie so lange, bis sie aufspringen, und ganz durch und durch schwarz werden, dann stößt man sie zu Pulver, nimmt drei Theile davon, und den 4ten Theil Kupferschlag, ingleichen klein gestoßne Gewürznelken und etwas Salz. Diese Spezies thut man in einem Topf, gießt Wasser darauf, und läßt es kochen, bis ein dünner Teig daraus wird. Diesen Brei läßt man ohngefähr 12 Stunden stehen, und wenn man ihn brauchen will, so gießt man ein wenig Wasser darauf, und läßt es kochen. So warm es nur zu leiden ist, reibt man diesen Brei in die Haare ein, bindet den Kopf mit einer Serviette zu, und läßt es die Nacht durch trocknen; den andern Tag aber wäscht man den Kopf mit warmem Wasser und Seife rein ab, und im Fall es nicht dunkel genug seyn sollte, kann es noch einmal wiederholt werden.

109.

Abgeschnittene Haare schwarz zu färben.

Wenn man abgeschnittene Haare schwarz färben will, so darf man nur Silberglätte kochen und die Haare einige Stunden am gelinden Feuer mit kochen lassen, so bekommen sie eine dauerhafte schwarze Farbe.

110.

Eine Schrift, welche nicht von Mäusen gefressen wird.

Man weichet und siedet Wermuth und Aloe in Wasser, von diesem gießt man etwas in die Dinte, so fressen dergleichen Papier nie die Mäuse an.

111.

Bilder in Schwefel abzugießen.

Man nimmt ein vertieftes Modell, schmieret solches mit Mandelöl aus, alsdann läßt man Schwefel in einem Geschirre auf gelindem Feuer zergehen, und thut von einer Farbe, welche man will, z. B. zur rothen Zinnober, und zur grünen Grünspan darin, rührt es wohl durch einander, gießt diese Masse in das Modell hinein, so kann man auf solche Art alle Bilder und dergleichen, abgießen, und sie hernach in Rahmen einfassen lassen.

112.

Auf Eier allerhand erhabene Schriften und Figuren zu machen.

Man mahlet auf ein Ey mit schwarzer Oelfarbe, radiert es wohl aus und läßt es trocken werden, alsdann überstreicht man solches Ey über und über mit Scheidewasser, besonders diejenigen Oerter, wo nichts gemahlet, und läßt es eine Stunde stehen; endlich wäscht man es, nebst der Farbe im frischen Wasser mit Salz wieder ab.

113.

Altes Silber weiß zu sieden.

Man nimmt einen kupfernen Kessel, gießt eine Hand hoch Wasser hinein, desgleichen wirft man 1 Viertelpfund zu Mehl gemahlen rothen Weinstein dazu, und zweimal so viel Küchensalz. Wenn solches über das Feuer gesetzt worden, und zu kochen anfängt, so wird die Silberarbeit hineingeworfen, und läßt es damit eine Viertelstunde kochen, nimmt den Kessel vom Feuer, und putzt das Silber mittelst einer Bürste mit kaltem Wasser und etwas wenigem Weingeiste sauber ab.

114.

Alle Metalle im Feuer zu versilbern, viel beständiger als mit der kalten Versilberung.

Man thut 1 Quentchen angebrannt Silber in ein Glas, und gießt $1\frac{1}{2}$ Loth Aquafort hinein, decket es zu, jedoch so, daß das Glas in gelinde Wärme gesetzt werde; so wird sich das Silber in einigen Stunden aufgelößt haben; dann gießt man das Glas voll laulicht Wasser, und wirft eine Handvoll Salz hinein, so setzt sich das aufgelößte Silber zu Boden. Man läßt solches etliche Stunden auf einem warmen Ofen stehen, gießt alle wäßrige Materie davon ab, das Silber aber vermischt man mit etwas wenig subtil gemachten Weinstein. Wenn man versilbern will, so bestreicht man das Metall damit, es sey Kupfer, Messing oder dergleichen, legt es ins Feuer, bis es glühet, löscht es wieder ab, und verfährt auf solche Art 2 bis 3mal, da denn sodann im Weißsieden eben so zu verfahren ist, wie vorher beschrieben worden.

115.

Holz zu machen, daß solches nicht brennt.

Man nimmt Alaun, und läßt solchem beim Feuer zergehen, legt alsdann das Holz hinein, und läßt es in diesem Alaunwasser wohl sieden. Dergleichen Holz, wenn es trocken ist, wird zwar glühend werden, aber nie zu Kohlen verbrennen.

116.

Verborgene Schrift zu schreiben.

Man nimmt guten Vitriol, stößt solchen klein und vermischt ihn in einem Gläschen mit Wasser; schreibt man damit auf Papier, so wird niemand etwas bemerken können, bis man dieses Papier durch Wasser zieht, in welchem man Galläpfel aufgelößt hat, da denn allererst die Buchstaben zum Vorschein kommen.

117.

Münzabgüsse in Gips.

Man biegt ein vierseitiges Blatt Stanniol (Spiegelfolie) so größer als die Münze ist, welche man abformen will, über die eine Fläche der Münze, und das, was vorragt, wird auf die andre Seite gelegt, und diese damit bedeckt. Die erste oder ganz mit Staniol bedeckte Seite, wird mit einer kurzen Bürste gerieben, bis sich das Gepräge eingedrückt hat, und man vollen- det diesen Abdruck mit einer Borstenbürste, wel- che die Dicke eines Federkiels hat, damit das Gepräge in dem Staniol vollkommen ausgeführt erscheine. Diese abgeriebene Staniolfläche drücke man in ein gelbes mit Terpentin geschmolzenes, kaltes rundes Wachs, welches die Dicke eines Messerrückens hat, und vor der Münze vorragt, und diese Wachsvorragung wird wie ein Kuchen- rand aufwärts gestrichen. Die hierüber geschla- genen Enden der Folie legt man über diesen

Rand zurück, man drückt die Masse fest, und läßt die Münze aus ihrer Lage fallen. Auf diese Art entsteht ein Modell zu etlichen Gipsabgüssen, wenn man flüßigen Gips eingießt, und man verfährt hierauf mit der andern Münzfläche eben so.

118.

Gute wohlriechende Seifenkugeln zu machen.

Man vermischt mit einem Glas des besten Rosenwassers gute venetianische Seife, so viel man will; läßt es auf warmer Asche etwas abdampfen, und thut darunter fein pulverisirte Veilchenwurzel, 4 Unzen, Stärkmehl 6 Unzen, weißen Sandel 2 Unzen, storax liquida 2 Unzen, Spicköl 1 Unze. Man mischt alles wohl unter einander, und wenn es kalt geworden, macht man Kugeln daraus.

119.

Mandelseife für Damen zu machen.

Man zerstößt pulverisirte venetianische Seife ein Pfund, und abgezogene Mandeln 1 Pfund, in einem Mörser, mit ein wenig Rosenwasser und Pomeranzenblüthenwasser zu einem Brei, thut dann die Seife in einen irdenen Topf, gießt Rosenwasser und weißes Lilienwasser, von jedem etwa ein halb Pfund daran, setzt es auf glühende Kohlen, damit sich die Seife recht auf-

lösen kann; dann thut man besagten Mandelbrei nach und nach mit beständigem Umrühren dazu hinein. Wenn man sieht, daß sich diese Masse sowohl von dem Stempel als von dem Boden des Geschirrs ablöset, so muß man mit Rühren aufhören, uud dann entweder in eine Form gießen, oder Kugeln daraus verfertigen.

120.

Eine vorzüglich gute Handseife.

Man nimmt ein halb Pfund venetianische Seife, geschälte und in Essig gebeitzte Mandeln 1 Pfund, weiß Bohnenmehl 1 Viertelpfund, den Saft von 3 Zitronen, darin schütte man 3 Löffel voll Weinstein, Kampfer 1 Quentchen, rothen Myrrhen 1 Quentchen und 3 Löffel voll Zucker. Erstlich muß man die Seife ganz dünne schaben, trocken werden lassen, stoßen und zerreiben. Die Mandeln muß man auf einer Kohlenpfanne klein stoßen, und dann die andern Stücke dazu, solches zu einem Brei rühren und Kugeln daraus verfertigen.

121.

Lichter zu ziehen, die hell und langsam brennen.

Wenn man in das geschmolzene Talg ein wenig abgeriebenen Grünspan und Bleiweis thut, und die Dächte zwar mit Wachs und

Talg unter einander zerlassen, bestreicht, so brennen sie nicht nur hell und langsam, sondern laufen auch gar nicht ab; dergleichen thut auch gestoßener Allaun und verhindert zunächst, daß die Lichter dampfen.

122.

Lichter zu gießen, die den Wachslichtern gleich sehen.

Man tauchet die Talglichter in geschmolzen feines Wachs ein, so daß sie ganz mit Wachs überzogen werden; auf diese Art haben sie nicht nur Aehnlichkeit mit Wachslichtern, sondern man kann sie auch in Händen tragen, ohne daß sie weich werden.

123.

Sammet, der schmutzig geworden, rein zu machen.

Man benetzt ein wollnes Tuch mit Brannteswein und überfährt den Sammet damit, so wird er eben so glänzend, als wenn er neu wäre.

124.

Den Sammet aufs beste zuzurichten.

Wenn der Sammet abgeschabet auszusehen pfleget, so kann man ihm auf folgende Art wieder helfen. Man spannt solchen auf ein Brett, taucht einen Schwamm im warm Wasser, welches mit venetianischer Seife vermischt ist, und überfährt damit den Sammet so lange, bis der Schmutz herausgehet, alsdann trocknet man ihn sauber mit dem Schwamm wieder ab, und wenn er trocken, so taucht man den Schwamm in guten Brannteweín, und benetzt damit den Sammet so oft, bis er recht schön wird; man muß aber leise darüber hinfahren, damit man ihn nicht niederdrücke.

125.

Kleider von Flecken zu reinigen.

Man hat hierzu sehr verschiedene Mittel, folgende aber sind am leichtesten: man vermischt Seife mit Töpferthon und etwas ungelöschten Kalk mit Wasser, legt es über den Flecken, so zieht es solchen aus. Oder man macht von Wasser und Kraftmehl einen Teig, bedeckt den Fleck damit und läßt es trocken werden, hernach reibt man es den andern Tag aus. Noch sicherer ist es, wenn man den Fleck mit zerschlagenem Eidotter bestreicht, solches derb einreibt,

und wenn er trocken geworden, so wäscht man solches mit laulichtem Wasser heraus.

126.

Pelzwerk zu bewahren, daß keine Motten hineinkommen.

Das Pelzwerk muß sowohl im März als im April einige Tage in die Luft gehängt, und mit einem Stabe ausgeklopft werden. Ehe man es wieder zusammen legt, bestreut man solches mit Hopfen oder Pfeffer oder Lorbeerblätter, noch besser aber gedörrtes Nußlaub, Krausemünze oder Wermuth.

127.

Daß kein Ungeziefer in die Milch falle.

Man bestreicht den Rand des Geschirrs, darinne die Milch ist, mit Knoblauchssaft, welches allen Ungeziefer zuwider ist.

128.

Flöhe zu vertreiben.

Man kocht Koriander in Wasser, und besprengt die Zimmer damit, so sterben alle Flöhe daran. Oder man nimmt auch Wermuth, Nußlaub, Lavendel, Koriander, und legt es unter die Betten oder Kissen.

129.

Wanzen zu vertreiben.

Hierzu hat man verschiedene Mittel, die sämmtlich probat sind. 1) Man stößt Meerzwiebeln zu Pulver, vermischt sie mit Weinessig und streicht die Bettstellen damit an. 2) Oder man kocht Leim mit Weinessig, und bestreicht damit die Bettstellen. 3) Oder man stößt Schwefel zu Pulver, vermischt ihn mit Oel, und gebraucht ihn auf eben die Art. Das sicherste Mittel ist, 4) wenn man starken Weinessig und Rindsgalle unter einander mengt und die Bettstellen damit wäscht.

130.

Früchte das ganze Jahr durch, frisch zu erhalten.

Man thut die Früchte, so man aufbehalten will, in eine zinnerne Flasche und verwahrt solche, daß keine Luft hineinkommen könne, dann hängt man sie in frisches Wasser. Will man Aepfel lange Zeit gut aufbewahren, so ist es nothwendig, solche mit der Hand abzubrechen, und genau darauf zu sehen, daß sie nicht beschädigt sind. Man umwickelt sie mit Flachs, oder trocknem Moos, legt sie in ein Gefäß, welches gut verwahrt seyn muß, und setzt solche ins frische Wasser. Noch sicherer ist es, wenn man die mit Flachs umwickelten Aepfel mit

Wachs überzieht, um sie vor der Luft zu bewahren.

131.

Ein magisches Papier, womit man unsichtbare Buchstaben schreiben kann.

Man nimmt Schweinefett oder ungesalzen Schmeer und vermischt solches mit ein wenig venetianischen Terpentin. Davon nimmt man einen kleinen Theil und streicht denselben leicht auf Papier. Will man von dieser Zubereitung einen Gebrauch machen und geheime Briefe schreiben, so legt man dies zubereitete Papier auf dasjenige, welches man beschreiben will, und schreibet auf das erste Papier mit einem stumpfen Griffel. Auf diese Weise wird sich eine fette Mahlerei auf den zweiten oder unten liegenden Papiere an allen den Orten anhängen, worüber der Stift geführt worden, und derjenige, der diesen Brief bekommen soll, wird denselben lesen können, wenn er einen gefärbten Staub oder fein gesiebten Kohlenstaub darauf streuet.

132.

Wie man dieses Papier gebrauchen kann, um allerhand Figuren nachzuzeichnen.

Unter die erst gemeldete Komposition mischt man noch eine Portion Kühnruß, und bestreicht

damit ein feines dünnes Papier, auf solche Art, daß es, wenn man es auf ein weißes Papier legt, und das oberste mit der Hand drücket, das unterste nicht beschmutze. Wenn man auf dieses Papier eine Figur befestigt hat, die man nachahmen will, und ein weißes Papier unterlegt, so fähret man allen Zügen dieser Zeichnung mit dem Stifte genau nach, und bringt sie also auf das unterste Papier. Eben so wird es sich auch verhalten, wenn man sich statt des Papiers einer feinen Leinwand bedient. Nach dieser Zeichnung kann man mahlen, nur muß man leichte und flüßige Farben gebrauchen, damit sie nicht abspringen, wenn die Zeuge feucht werden sollten.

133.

Holz, wie Mahagoni zu beitzen.

Diese Beitze nimmt das Ulmen- und Ahornholz vorzüglich gut an. Man bestreiche die Bretter mit Scheidewasser, alsdann ziehe man aus 2 Quentchen Drachenblut, einem Quentchen Alkannawurzel und einem halben Quentchen Aloe, vermittelst 8 Loth starken Weingeistes, die Farbe aus, und streiche solche mit einem Schwamme oder Haarpinsel einigemal auf dem Grund der Beitze auf.

134.

An einem Blumengewächse, verschiedene Blumen entstehen zu lassen.

Man mischt die Erde eines Beetes nach der Art verschiedener Blumengewächse, z. B. der Nelken. Hierauf spaltet man ein Stück von einem hohlen Teichrohre oder Holunderaste, so einen Zoll dick ist und 5 Zoll lang. Man höhlet es aus und bindet es mit einem gewächsten Bindfaden wieder zusammen, als ob es ganz wäre. Dieses Rohr steckt man im Frühling, Ausgang des März, 1 Zoll tief in die Erde. In das Röhrchen wirft man 2 Saamenkörner, von jeder Art Nelken, und bedeckt es mit einer Halbzoll hohen Erde, so man täglich begießt, weil sie wenig Luft haben, und man läßt der Natur Zeit, den Keim derselben im Verborgenen zu entwickeln, so keinen andern Weg vor sich finden, die Luft zu erreichen, als längst den Wänden des Rohrs, und so wachsen die jungen Stengel in einem einzigen Stock zu Zwillingen auf. Bildet sich ein Knote über dem Rohr, so durchschneidet man den Faden, und läßt dem Nelkenstocke seine Freiheit. Nun vermischen sich seine Zweige von allen Seiten, und jedes Saamenkorn treibt seine eigne Blumen.

Eine andre Methode ist folgende: man sammle sich Senker von gefüllten Nelken und beliebiger Farbe. Man schneide sie unten am Fuße ab, und löse an jeden das Häutchen der einen Seite oder die zarte Rinde ab, lege die

von ihrer Haut entblößte Seitenwände eine an die andre und binde sie mit einem Lauchblatte an einander. Die auf solche Art kopulirte Senker werden in ein Hollunderrohr gesteckt, aus welchem sie unterwärts nur um 2 Zoll vorragen, und so steckt man sie in die Erde. Der Saft der entblößten Seite vereinigt alle Senker zu einem gemeinschaftlichen Stamme.

135.

Seifenspieritus zu machen.

Man zerschneide 9 Loth venetianische Seife in dünne Scheiben, und mische 3 Loth Weinsteinsalz nebst 2 Löffeln weiße oder braune Bierhefen darunter. Auf diese geschabte Seife gieße man ein halbes Maas guten Franzbranntewein. Dieses Gefäß stelle man 24 Stunden lang in warmen Sand oder auf einen heißen Ofen, bis die Masse gegohren, sich aufgelößt und gesetzt hat. Kalt seihet man sie durch ein Löschpapier, und man erhält dadurch den sogenannten Seifengeist, der, wie bekannt ein bewährtes Hausmittel bei äußerlichen Verletzungen und in allen Fällen ist, wo man Zertheilungen zu veranlassen nöthig hat.

136.

Unsichtbare Dinte zu machen.

Die Art zu einer Schreibedinte, welche den folgenden Tag von selbst unsichtbar wird, ist

diese. Man kocht Galläpfel in Scheidewasser, und nachher setzt man Vitriol, nebst ein wenig arabischen Gummi und Salmiak hinzu.

Aus dieser Mischung erzeugt sich eine Dinte, welche in 24 Stunden wieder vom Papier verschwindet. Eine dergleichen Dinte, welche etwa 6 Tage lang erscheint, und dann vergeht, wird zusammengesetzt, wenn man ein Stück Salmiak fünf Tage lang in Scheidewasser liegen läßt, und darunter ein zartes Pulver vom Probierstein mischt, dergleichen zum Gold und Silberstreichen bei den Goldschmieden bekannt ist.

137.

Radierpulver, um schwarze Dintenflecke vom Papier wegzubringen.

Man mischt ein zartgeriebnes wohl gemengtes Pulver, von gleich viel Salpeter, Schwefel, Alaun und Bernstein, womit man den Flecken, vermittelst eines weichen Lappens, reibt. Oder man radiert die fehlerhafte Stelle mit einem Federmesser von der Schwärze rein, und reibt sie mit zart gepulvertem Sande nach, oder mit Mastix. Auch erhält man das nämliche durch ein Radierwasser, so aus zweien Theilen Vitriolgeist und einem Theile von Vitriolgeiste des Mynsichts, so man in einem Glase zusammengießt. Mit diesem Wasser und einem kleinen Haarpinsel werden die Dintenflecken bestriechen, aber geschwind mit einem Schwämmchen und

Wasser abgewischt, und die Stelle an der Sonne oder Wärme getrocknet.

138.

Eine Farbe, welche verschwindet oder von selbst wieder kommt.

Wenn man in einer wohlverstopften Flasche ein flüchtiges Alkale, in welchen man Kupfer aufgelößt hat, gießt, so erhält man eine angenehme blaue Farbe. Verstopft man diese Flasche, so verschwindet die Farbe bald nach der Verstopfung. Oeffnet man sie, so stellt sich die blaue Farbe wieder ein, und zwar geschwinde, und es läßt sich dieser Versuch, so oft als man will, machen.

139.

Den Syrup helle und so zu bereiten, daß er eben so rein als Zucker werde.

Wenn der gemeine Syrup in Wasser aufgelößt und mit gepulverten Kohlen abgekocht wird, so verliert er seinen ihm eignen Geruch und Geschmack, wird Wasserklar, und kann zur Versüßung bei Thee, Kaffee oder Punsch, ohne die mindeste Abweichung vom Zucker, in der Wirthschaft gebraucht werden.

140.

Ein Firniß, getrocknete Fische für Naturalienkabinette zu überziehen.

Wenn die Fische langsam getrocknet, und die Eingeweide herausgenommen worden, so überstreiche man sie mittelst eines Harpinsels, mit folgendem Lackfirnisse: man nehme von auserlesenen Sandorack 4 Quentchen, von rectificirten Weingeiste 1 Pfund, setze beides in einem Glase bedeckt in eine gelinde Wärme, bis der Sandorack aufgelößt ist: dann setze man 2 Loth venedischen Terpentin zu, von Kienöl 1 Quentchen. Mit diesem Firnisse überstreicht man die Fische einigemal.

141.

Eier in kaltem Wasser gar zu sieden.

Wenn man ungelöschten Kalk in das Wasser wirft, worinn die Eier liegen, und den Topf bedeckt, so sieden solche darinn gar.

142.

Verjährte Schriften auf Papier wieder leserlich zu machen.

Man mischt ein halbes Quart weißen, aber alten Wein unter 4 Loth fein pulverisirte Galläpfel, und ein halb Loth Zitronenspiritus in einer gläsernen Flasche. Dieses wird alle 2

Stunden einen Tag hindurch mit Nachdruck, jedesmal eine Viertelstunde umgeschüttelt. Mit dieser klar abgeseihten Flüssigkeit feuchtet man etwas Baumwolle an, womit man über die veraltete Schriften sanft fähret, und solche von selbst wieder trocken werden läßt.

143.

Alte Oelgemählde zu reinigen.

Man trägt Kalkwasser, mittelst eines Pinsels auf das Gemählde, und wäscht es damit verschiedenemal ab, wodurch das Gemählde seinen vorigen Glanz wieder bekommt.

144.

Politurwachs, gefärbte Hölzer zum Glanze zu reiben.

Ein Viertelpfund gelbes Wachs wird klein geschnitten, und mit 2 Loth zerstoßnem Kolophonium, bei gelindem Feuer geschmolzen. Nach dem Zerfließen rührt man nach und nach 3 bis 5 Loth erwärmtes Kienöl unter die Masse. Von dieser, wie Butter genommenen weichen Masse, streicht man ein wenig auf den wollnen Polierlappen, und reibt damit alle Adern der gebeitzten Hölzer, welche davon glänzend und lebhafter werden.

145.

Blumen ihre Farben sogleich abzuändern.

Hierzu mischt man sich folgendes Verwandlungspulver, welches gut durch einander gemengt wird, und aus folgenden Sachen besteht: etwas Ambra, 2 Loth Salmiak, 1 Loth Weinsteinsalz, 1 Loth Pottasche, 1 Quentchen Lavendelöl, 1 Loth ungelöschten Kalk, und 2 zu Pulver geriebenen wilden Kastanien. Dieses wird in ein weißes Glas mit großer Oeffnung geschüttet, welches aber gegen das Verdünsten mit Kork und geölter Blase genau verstopft wird. Alle Blumen, so man in dieses Glas hängt, verlieren augenblicklich von den flüchtigen Geistern des Mengsels ihre natürliche Farbe, und man erstaunt, eine weiße Blume gelb, eine rothe schwarz, eine violette grün, eine rosenfarbne hellgrün gemacht zu sehen. Der sehr zarte Farbenanstrich der Pflanzen beruhet blos auf der Lage, der Winkel ihres Farbenstoffes, und also ist es kein Wunder, daß die flüchtigen scharfen Dämpfe diese Farben angreifen und durch das Aetzen aus ihrer natürlichen Lage heben.

146.

Weiße Vögel nach Belieben bunt zu machen.

Wenn ein Theil fein geraspeltes Zinn in 2 Theile Scheidewasser aufgelößt worden, so füge man zur Solution ein wenig Kochenille. Mit

dieser Tinktur kann man denen weißen Vögeln, Tauben, Hühnern 2c. vermittelst eines Pinsels rothe Flecken aufstreichen und sie gleichsam getiegert darstellen.

147.

Münzabdrücke von Hausblase.

Auf 1 Loth Hausblase zu kleinen Stücken zerschnitten, gieße man ein halbes Nösel Kornbranntewein; man läßt es auf einem warmen Ofen in einigen Tagen zergehen, drückt es durch ein Tuch, und daraus erhält man eine Masse, die nach der Erkaltung, wie eine Gallerte gerinnt. Man stellt solche an einen kühlen Ort, oder in einem Keller, bis zum Gebrauche hin. Die abzugießende Medaille wird rein abgewischt, horizontal gelegt; man läßt die weggesetzte Hausblase warm und flüssig werden, gießt sie auf die Münze, so daß diese Masse eines Messerrückens dick aufliegt, läßt es einige Tage ruhig stehen, und endlich läßt sich der trockne Guß mit einem Messer zart losmachen. Auf diese Art entsteht eine hornartige Medaille, welche man auf verschiedene Art gelb mit Safran, blau mit Lackmus, und grün mit Grünspan färben kann.

148.

Münzabdrücke auf feines Schreibpapier.

Wenn man die Münze in Papier einwickelt, so daß sich das Papier in die Höhlungen begiebt, und wenn man alsdann das Papier mit Wasserblei überfährt, so kann man auf diesem Papiere die Medaille sehr deutlich erkennen. Oder man legt auch die Medaille zwischen ein angefeuchtetes Papier, bringt es zwischen einer doppelten Serviette in die Presse, und erhält auf solche Art sehr deutlich den Abdruck beider Seiten auf dem Papiere.

Anhang.

Kunststücke, die wenig Vorbereitung erfodern.

149.

Ein Orangenbaum, welcher, indem man ihn begießt, Blüthen und Früchte treibt.

Man weicht einen frischen Zitronenbaum, der schon mehrere Blumenknospen, die noch verschlossen sind, und einige Ansätze zu wirklichen Früchten hat, 24 Stunden lang in scharfen Brannteweín ein, und setzt ihn kurz vor dem Versuch in ein irdenes oder sonstiges Gefäß, das mit einen Gemengsel von zwei Drittel reiner Gartenerde und einem Drittel ungelöschten Kalk angefüllt ist. Dann begießt man ihn mit Wasser, jedoch nicht zu sehr auf einmal, sondern nach und nach. Wie der Kalk nach und nach löscht, so treibt der Baum nach und nach Blüthen und endlich Früchte.

150.

Sallat schnell zu erziehen.

Es geschieht fast auf die nämliche Art. Man weicht Sallatsaamen 24 Stunden in Branntewein ein, säet ihn hernach in Erdreich, welches mit dem dritten Theil ungelöschten Kalk vermischt wird, und begießt solches nachher vermittelst einer fein löcherichten Gießkanne. Binnen einer halben Stunde zieht man auf diese Art, ziemlich hohe Sallatpflanzen.

151.

Drei Summen von verschiedener Größe unter 3 Personen so zu theilen, daß jeder gleich viel erhalte und jede dieser Summen nicht verändert werde.

Eine bloße Addition ist hinreichend, darzuthun, daß das, was jede Person erhält, einander gleich sey, z. B. auf folgende Art:

5134122
61254
7218

Nun sage ich zur Gesellschaft, sie solle jede Summe der Reihe nach addiren, und die ersten 7 Zahlen so wie die andern 5 und die 4 letzten, werden jede 18 machen. Auf solche Art kann man also sagen, die Theilung ist gemacht, und jede der 3 Personen hat blos 18.

152.

Ein ganzes Hemde, ohne Ablegung des Oberkleids auszuziehen.

Es kann dieses nicht anders geschehen, als wenn sich jemand besonders dazu vorbereitet hat. Man lege nämlich das ganze Hemde ausgebreitet vorne auf die Brust, befestige es oben am Halse, wie gewöhnlich; die Ermel werden doppelt über die Arme gelegt, und vorne an der Hand eben so zugeknöpft, als wenn sie ordentlich angezogen wären. Hierauf zieht man den Rock über das nur an der vordern Hälfte des Körpers liegende Hemde, so daß man nun sowohl am Halse als an den Händen das Hemde wie gewöhnlich sehen kann. Wenn es nun die Wette gelten soll, daß man das ganze Hemde ohne Zerstückelung und ohne Ausziehen der Oberkleider, ausziehen will, so bindet man es erst am Halse auf, macht die Hemdeknöpfe an den Händen los, und dann wird man leicht einen Ermel nach dem andern nach dem Leibe zurückziehen, und wenn solches geschehen ist, das ganze Hemde schnell auf der Brust in die Höhe heben und völlig ausziehen können.

153.

Die Bewegung einer Uhr nach Belieben aufzuhalten.

Man begehre von einem Andern eine Uhr, und lege sie auf den Tisch, auf welchen man

seine Belustigung macht, so daß ihre Unruhe grade über der Spitze eines starken Magnetstabes, der in dem Tische verborgen ist, stehe, so wird derselbe alsobald die Unruhe anziehen, welches hinreichend seyn wird, die Bewegung der Uhr auch plötzlich aufzuhalten. Sobald man aber die Uhr an einen andern Ort legt, oder den Magnetstab wegnimmt, so wird auch die Uhr wieder fortgehen. Es muß aber, wenn man dieses Kunststück machen will, die Unruhe von Stahl seyn, weil es außerdem nicht gelingen würde. Dieses schadet der Uhr auf keinerlei Weise und man kann dadurch an derselben nichts in Unordnung bringen. Man kann auch die Uhr mittelst eines Hakens an eine Tapete hängen, hinter welcher man einen Magnetstab verborgen hat.

154.

Daß 3 Lichter mittelst eines Schusses verlöschen, und drei andre sich dagegen entzünden.

Man stellt 6 Lichter auf einen Tisch, drei angezündet an das eine, und drei verlöscht an das andre Ende desselben. Nun bittet man einen der Anwesenden, ein Gewehr zu laden, und ihm dasselbe zu überreichen. In einer Entfernung von 5 bis 6 Schritten, schießt man hierauf das Gewehr auf die 3 angezündeten Lichter los, welche dadurch verlöschen, die drei andern sich dagegen entzünden. Um dieses zu bewerkstelligen, nimmt man:

1) ganze und frisch gegossene Lichter.

2) Zertheile man den Docht derer, die sich entzünden sollen, und bringe vermittelst eines Messers, etwa ein Hirsenkorn groß, Phosphorus in die Mitte desselben.

Man stellt sich hierauf 5 bis 6 Schritt vom Tisch ab, und schießt eine mit gewöhnlichem Pulver geladene Pistole darauf los. Das entzündete Pulver verlöscht die Flamme der angezündeten Lichter, und entzündet den Phosphorus in den verlöschten, der ihnen alsdann seine Flamme mittheilt.

Man kann auf die nämliche Art ein Licht, in dessen Docht man gleichfalls Phosphorus gebracht hat, mittelst eines Degens anzünden, der in einen benachbarten Zimmer gehörig erwärmt worden ist. Man berührt den Docht mit der Spitze des Degens, und befiehlt denselben, Feuer zu fangen. Man muß sich aber dabei hüten, den Phosphorus mit den Fingern zu berühren, sondern sich statt derselben eines kleinen Messers oder einer Nadel bedienen. Eben so muß man die so eben gegossenen Lichter vorhero gehörig erkalten, oder sich wenigstens abkühlen lassen, ehe man den Phosphorus hineinbringt, damit sie sich nicht auf der Stelle entzünden.

155.

Auf Kalkstein erhabene Schrift zum Vorschein bringen.

Man schmelzt Talg in einem Löffel über gelindem Feuer, und schreibt mittelst einer Feder auf den Stein, oder mahlt nach Belieben verschiedene Figuren, dann übergießt man den Stein mit Scheidewasser, nachdem man einen Rand von Wachs darum gemacht, daß solches nicht ablaufe, und auf solche Art zeigt sich eine erhabene Schrift oder erhabenes Gemählde auf dem Steine.

156.

Eine ungestalte Figur zeichnen, die in einem gewissen Gesichtspunkt das gehörige Ebenmaaß zu haben scheint.

Man muß ein Gemählde auf einen weißen dünnen Pappdeckel zeichnen und ausschneiden, und den ausgeschnittenen Pappdeckel vertikal auf eine horizontale Fläche, die ein andrer Pappdeckel seyn kann, stellen. Man bringe ein angezündetes Licht hinter den ausgeschnittenen Pappdeckel, und zeichne auf der horizontalen Oberfläche die Züge, die der Schatten des Lichts vermittelst des ausgeschnittenen Pappdeckels darstellt, so wird dies ein ungestaltetes Gemählde geben. Ist dies geschehen, so nehme man den ausgeschnittenen Pappdeckel und das Licht hinweg, bringe das Auge des Zuschauers aber in

den Punkt, wo das Licht flammte, so wird derselbe sehen, daß das Gemählde eine ganz regelmäßige Gestalt bekommt.

157.

Zwei kleine Figuren so einzurichten, daß die eine derselben ein Licht auslöscht, welches die andre wieder anzündet.

Man nimmt 2 kleine Figuren von Holz, gebrannter Erde oder andrer Materie, in deren Mund sich bei einer jeden eine kleine Oeffnung befindet. Man thut in diese Oeffnung bei der einen etliche Körner Schießpulver, bei der andern aber ein kleines Stückchen Phosphorus, und macht diese Vorbereitung vor Anstellung des Versuchs. Man nimmt hierauf ein Licht, bringt es an den Mund der Figur mit dem Pulver, die Feuer fangen und das Licht auslöschen wird. Fährt man hierauf mit dem noch warmen Docht des verlöschten Lichtes an den Mund der andern Figur mit dem Phosphorus, so wird es sich sogleich vermittelst desselben entzünden.

158.

Verschiedene Ringe sich geben lassen, durch solche 2 Bänder ziehen, deren Enden 2 Personen festhalten, und dann die Ringe ohne die Bänder zu beschädigen, von solchen losmachen.

Man legt das erste Band doppelt, so daß sich seine beiden Enden berühren, und verfährt eben so mit dem zweiten. Alsdann verbindet man die beiden Bänder in der Mitte, vermittelst eines Fadens von der nämlichen Farbe. Nach dieser Vorbereitung reicht man dem einen Zuschauer, den man zum Versuch aufgefodert hat, die beiden Enden des einen, und dem andern die beiden Enden des andern Bandes. Sie werden sich hierdurch getäuscht finden, und die beiden Enden der verschiedenen Bänder zu halten wähnen. Von einem jeden fodert man eins der Enden, das er hält, durchschürzt solche, als wenn man einen Knoten knüpfen wollte, und giebt einem jeden hierauf das Ende, welches der Andre vorher hielt. Sie halten alsdann die beiden Enden der beiden verschiedenen Bänder. Die Täuschung kann nicht sobald eingesehen werden, als man auch die Ringe, die sich an doppelten Enden wie eingereihet befanden, vermittelst der Zerreißung des Fadens gelößt hat, der sie wohl angereihet wähnte, und nun nicht mehr an den Bändern erblickt.

159.

Ein Stück Geld aus der Hand verschwinden zu lassen, und solches in dem Schuh finden.

Man nimmt ein wenig rothes Wachs, und klebt es vorne an den Nagel des Mittelfingers. Wenn nun jemand ein Stück Geld auf die Fläche der Hand legt, so thut man die Hand schnell zu, daß der Nagel des Mittelfingers grade auf das Geldstück komme, öffnet schnell die Hand, und hält das oberste vom Finger eher unterwärts als aufwärts, so werden sich die Zuschauer wundern, wo das Geld geblieben. Ein ähnliches Stück Geld hatte man vorher in dem Schuh gelegt.

Inhalt.

Seite

1) Die leichteste Art, um die von einer Person herausgezogene Karte zu errathen 5

2) In der größten Gesellschaft zu bestimmen, was eine jede Person für Karten sich in Gedanken gewählt hat = = = 5

3) Alle Kartenblätter eines Spiels nach der Reihe vorher zu nennen, wie sie ein Anderer abziehen wird = = = 7

4) Ein Spiel Karten vor die Stirne zu halten, und die Blätter der Reihe nach zu nennen, wie man sie abzieht = = 8

5) Einer Person die Zahl zu nennen, welche sie in Gedanken genommen hat = 9

6) Anzugeben, wie viel eine Person Geld in der Tasche habe = = = = 10

7) Wenn Jemand in seiner Hand eine Anzahl von Schillingen oder Rechenpfennigen verborgen hält, zu entdecken, wie viel es sind = = = = = 10

8) Wenn in einer Gesellschaft, die so groß seyn kann als sie will, eine Person einen Ring heimlich genommen, die Person, die Hand, den Finger und das Gelenke zu

Seite

entdecken, woran sie solchen gesteckt hat 11

9) Einer Person, die sich im Nebenzimmer befindet, sehen zu lassen, was jemand von der Gesellschaft verlangen wird = 13

10) Auf ein Blatt Papier schreiben, so daß die Schrift nur durch die Wärme sichtbar werde = = = = = 14

11) Eine Schrift auf der Hand zum Vorschein bringen, die man vorher nicht bemerkt hat = = = = = 14

12) Einen Ring an der Asche eines Fadens hängen zu lassen = = = = 15

13) Einen Apfel ohne merkliche Verletzung der Schaale inwendig zu zerschneiden 15

14) Eis in einem Glase vorzustellen = 15

15) Eine Karte zu errathen, die eine Person in Gedanken genommen = = 16

16) Die Augen der untersten Kartenblätter von drei Häufchen, die man hat machen lassen, zu errathen = = = = 17

17) In einer warmen Stube aus Wasser Eis zu machen = = = = 18

18) Eine rothe Rose schnell in eine weiße zu verwandeln = = = = 18

19) Den sogenannten Arbor dianae zu erhalten = = = = = = 19

20) Eine Schrift zu schreiben, die mit einem besondern Wasser überstrichen, gänzlich verschwindet, und an deren Stelle eine andre verborgne Schrift erscheinet 19

21) Mit 2 Schillingen oder Rechenpfennigen ein sehr täuschendes Kunststück zu machen = = = = = = 20

Seite

22) Geschriebene Worte im Dunkeln zu lesen : : : : : : 21
23) Feuer ohne Verletzung auf den Händen zu tragen : : : : 21
24) Funken aus dem Munde zu speien 22
25) Die Gesichter der Gesellschaft scheuslich vorzustellen : : : : : 22
26) Eine Art von erhabenen Schnitzwerk auf einem frischen Ei anzubringen : 22
27) Einen Vogel zu erschießen, und ihn wieder lebendig zu machen : : 23
28) Ein Stück Stahl wie Blei zu schmelzen : : : : : : 23
29) Das Elementenglas, oder viererlei Flüssigkeiten in einem Glase zusammenzusezzen, die sich nicht mit einander vermischen lassen : : : : : 23
30) Eine Schrift durch die Eierschaale durch zu zeichnen : : : : 24
31) Ein Zimmer in Flammen zu setzen 25
32) Einige Häufchen mit der Karte zu machen, um zu wissen, was für Blätter aufliegen : : : : : 25
33) Neun Kartenblätter auf den Tisch zu legen, und dann dreie noch so zu legen, daß man in jeder Reihe viere zählen kann 26
34) Drei Personen, deren jede sich ein Kartenblatt gemerket, solches unbesehens zuzustellen : : : : : 26
35) Eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll : : : : : 27

36) Eine Karte ausziehen zu lassen, und hernach zu machen, daß, wenn das ganze Spiel gegen die Decke in die Höhe geworfen wird, nur allein das besehene Blatt daran sitzen bleibt, die andern aber alle herunter fallen = = = 28
37) Unter 3 hingelegten Kartenblättern das mittelste aus der Mitte zu bringen, ohne solches anzurühren 28
38) Einen kleinen Feuerspeienden Berg zu bilden = = = = = = 29
39) Verwandlung der Milch in Blut 29
40) Ein Metall, so in heißen Wasser flüßig wird 29
41) Auf Glas zu zeichnen oder zu schreiben 30
42) Wasser und Bier in einem Glase unvermischt zu haben = = = = 30
43) Ein Ei in eine enghalsige Flasche zu bringen = = = = = 30
44) Eine Karte ausziehen zu lassen, und nachdem sie besehen worden, wieder unter die andern zu verstecken, hernach drei Karten zu zeigen, worunter die gemerkte Karte nicht zu finden, wenn aber solche noch einmal besehen worden, daß sie doch darunter seyn soll 31
45) Drei Kartenblätter von gleicher Sorte, davon eine oben, die andre unten, die dritte aber mitten in den Haufen gesteckt worden, wieder bei einander zu bringen 32
46) Ein Spiel Karten in Häuflein zu vertheilen, und zu machen, daß die untersten Blätter gemahlte oder schlechte seyn sollen, wie man es verlangt = = 32

47) Einem eine Karte abheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder auf das Spiel legen, und zu machen, daß es eine andre seyn soll = = = = 33
48) Vier Karten von gleicher Sorte in Gegenwart der Zuschauer an verschiedene Orte zu verstecken, und ohne Vermischung der Karten, wieder bei einander zu bringen = = = = = 33
49) Eine gesehene Karte in Gegenwart aller Zuschauer in eine andre zu verwandeln 34
50) Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und hernach mit geschlossenen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte gewesen 35
51) Einem eine Karte in die Hand zu geben, die er zuvor gesehen hat, und wenn er solche nach einiger Zeit wiederum besiehet, daß es eine andre seyn wird 35
52) Ein Wachslicht oder Tabackspfeife am Monde oder einem Sterne anzuzünden, und zwar so, daß man ordentlich den Lichtfunken vom Mond oder Sterne herabfahren sieht 37
53) Eine ganze Gegend en Miniatur in einer Phiole vorzustellen = = = 38
54) Einen Teich anzubrennen = = 38
55) Zoroasters Fichtenbäumchen = = 39
56) Nachahmung des Donners = = 40
57) Nachahmung des Hagels und Regens 40
58) Eine Karte kömmt aus dem Spiel heraus, ohne daß man sie berührt, und springt in die Luft = = = = = 41
59) Täuschende Kartenkunst = = 42

60) Das nehmliche Kunststück auf eine andere Art : : : : : 44
61) Aus den zuletzt gezogenen Karten die zuerst gezogene zu nennen : : 44
62) Die in Wasser schwebende Wachsfigur 45
63) Eben dieser Versuch verändert : 46
64) Das starke Gedächtniß : : : 47
65) Aus 2 Differenzen die verborgene Zahl zu finden : : : : : 48
66) Das Alphabetspiel : : : 51
67) Ich verkaufe meinen Rock : : 51
68) Das Marktspiel : : : : 52
69) Das Messerspiel : : : : 53
70) Das Advokatenspiel : : : 53
71) Das Errathen eines verwickelten Worts 54
72) Das Lob oder Tadelspiel : : 55
73) Das Errathen der Gedanken : 56
74) Das Vergleich- und Unterschiedspiel 57
75) Der Vogelbauer : : : : 58
76) Der Missethäterstuhl : : : 59
77) Das Sprüchwörterspiel : : 60
78) Das Nasenspiel : : : : 63
79) Das Handschuhspiel : : : 63
80) Die heimlichen Fragen : : 64
81) Die Toilette : : : : 66
82) Der Kapuziner : : : : 67
83) Ich liebe die Ehe nicht : : 69
84) Das Buchstabenspiel : : : 71
85) Der Spiritus Familiaris : : 72
86) Das Errathen einer angerührten Sache 73
87) Das Kegelspiel mit verbundenen Augen 74
88) Blinde Kuh sitzend : : : 75
89) Blinde Kuh im Reihen : : 75
90) Hinten weg und vorne dran : 76

91) Die warme Hand = = = 76
92) Das Federspiel = = = = 77
93) Kneipen ohne Lachen = = = 77
94) Das Pfeifchen = = = = 77
95) Das Messer = = = = 78
96) Kämmerchen vermiethen = = 78
97) Das militärische Exercitium = 79
98) Das Nadelsuchen = = = 79
99) Der Redner = = = = 80
100) Der Sekretär = = = = 81
101) Anweisung um Pfänder einzulösen 81
a. Den Bienenkorb machen = 82
b. Auf dem breiten Stein = = 82
c. Pohlnisch betteln gehn = = 83
d. Einen Schattenriß machen = 83
102) Wie man mit einem leeren Glase einen etliche Pfund schweren Körper in die Höhe heben kann = = = 85
103) Kornbranntewein den üblen Geschmack zu benehmen = = = = 86
104) Mittel wider die Raupen = = 86
105) Mittel für Ameisen, so den Obstbäumen Schaden zufügen = = = 87
106) Mittel die Warzen zu vertreiben = 87
107) Leinenzeug auf dauerhafte Art gelb zu zeichnen = = = = = 87
108) Haare schwarz zu färben = = 88
109) Abgeschnittene Haare schwarz zu färben 89
110) Eine Schrift, welche nicht von Mäusen gefressen wird = = = 89
111) Bilder in Schwefel abzugießen = 89
112) Auf Eier allerhand erhabene Schriften und Figuren zu machen = = 90
113) Altes Silber weiß zu sieden = 90

114) Alle Metalle im Feuer zu versilbern, viel beständiger als mit der kalten Versilberung = = = = = 91
115) Holz zu machen, daß solches nicht brennt = = = = = 91
116) Verborgene Schrift zu schreiben = 92
117) Münzabgüsse in Gips = = 92
118) Gute wohlriechende Seifenkugeln zu machen = = = = = 93
119) Mandelseife für Damen zu machen 93
120) Eine vorzüglich gute Handseife = 94
121) Lichter zu ziehen, die hell und langsam brennen = = = = 94
122) Lichter zu gießen, die den Wachslichtern gleich sehen = = = = 95
123) Sammet, der schmutzig geworden, rein zu machen = = = = 95
124) Den Sammet aufs beste zuzurichten 96
125) Kleider von Flecken zu reinigen = 96
126) Pelzwerk zu bewahren, daß keine Motten hineinkommen = = = 97
127) Daß kein Ungeziefer in die Milch falle = = = = = = 97
128) Flöhe zu vertreiben = = = 97
129) Wanzen zu vertreiben = = 98
130) Früchte das ganze Jahr durch frisch zu erhalten = = = = = 98
131) Ein magisches Papier, womit man unsichtbare Buchstaben schreiben kann 99
132) Wie man dieses Papier gebrauchen kann, um allerhand Figuren nachzuzeichnen = = = = = = 99
133) Holz, wie Mahagoni zu beitzen = 100

134) An einem Blumengewächse, verschiedene Blumen entstehen zu lassen = 101
135) Seifenspiritus zu machen = = 102
136) Unsichtbare Dinte zu machen = 102
137) Radierpulver, um schwarze Dintenflecke vom Papier wegzubringen = 103
138) Eine Farbe, welche verschwindet oder von selbst wieder kommt = = 104
139) Den Syrup helle und so zu bereiten, daß er eben so rein als Zucker werde 104
140) Ein Firniß, getrocknete Fische für Naturalienkabinette zu überziehen = 105
141) Eier in kaltem Wasser gar zu sieden 105
142) Verjährte Schriften auf Papier wieder leserlich zu machen = = 105
143) Alte Oelgemälde zu reinigen = 106
144) Politurwachs, gefärbte Hölzer zum Glanze zu reiben = = = 106
145) Blumen ihre Farben sogleich abzuändern = = = = = = 107
146) Weiße Vögel nach Belieben bunt zu machen = = = = = 107
147) Münzabdrücke von Hausenblase = 108
148) Münzabdrücke auf feines Schreibpapier = = = = = = 109
149) Ein Orangenbaum, welcher, indem man ihn begießt, Blüthen und Früchte treibt = = = = = = 110
150) Sallat schnell zu erziehen = = 111
151) Drei Summen von verschiedener Größe unter 3 Personen so zu theilen, daß jeder gleichviel erhalte und jede dieser Summen nicht verändert werde = 111

152) Ein ganzes Hemde, ohne Ablegung des Oberkleides auszuziehen = = 112
153) Die Bewegung einer Uhr nach Belieben aufzuhalten = = = = 112
154) Daß 3 Lichter mittelst eines Schusses erlöschen, und drei andre sich dagegen entzünden = = = = = 113
153) Auf Kalkstein erhabene Schrift zum Vorschein bringen = = = 115
156) Eine ungestalte Figur zu machen, die in einem gewissen Gesichtspunkt das gehörige Ebenmaaß zu haben scheint = 115
157) Zwei kleine Figuren so einzurichten, daß die eine derselben ein Licht auslöscht, welches die andre wieder anzündet = 116
158) Verschiedene Ringe sich geben lassen, durch solche 2 Bänder ziehen, deren Enden 2 Personen festhalten, und dann die Ringe ohne die Bänder zu beschädigen, von solchen losmachen = 117
159) Ein Stück Geld aus der Hand verschwinden zu lassen, und solches in dem Schuh finden = = = = 118

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Pinetti, Giuseppe / Pinetti, Giuseppe, / Philadelphia,

Pinetti, Philadelphia und Enslin, oder die enthüllten Zauberkräfte eine Sammlung auserlesener leicht auszuführender magischer chemischer- und Karten-Kunststücke nebst den interessantesten Scherz- und Pfänderspielen zu Belustigung und Unterhaltung für frohe Gesellschaften
Bd.: 1

Hamburg ; Altona [ca. 1800]

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- H 1749
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11252465-7
VD18 12521965-001